+ de 40 jogos apresentados no PC e consolas | Como criar vídeos no Youtube |
BIOSHOCK, o jogo mais aclamado do ano | SUPER PAPER MARIO já chegou à Wii |
nível 02
"Finish him!" - JOGOS VIOLENTOS
OUTUBRO 2007
HYPE!
EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
HYPE!
FALLOUT 3
STARCRAFT 2
O regresso de duas séries lendárias
MyGames
Outubro 2007 // nº02 // €3 Portugal Continental // €5 revista + DVD WWW.MYGAMES.PT
PC/X360/PS3
STRANGLEHOLD
ALVO A ABATER
John Woo entra nos jogos a matar com a sequela do filme "Hard Boiled". A Hype! aproveita a ocasião para falar do papel de Portugal na legislação europeia sobre os jogos violentos. Um artigo exclusivo.
00002
5 607727 079859

Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL /
HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), André Carita, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Nuno Casaca, Paulo Morais, Pedro Amaro, Rui Guerreiro D'Ângela.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Gonçalo Vieira

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários,
n.º 7 R/C esq.
1675-108 Pontinha
Tel.: 21 235 10 56; e-mail:
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel.: 21 425 20 15
Fax.: 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Call Center: 214 337 036
Fax: 214 326 009
Correio: VASP Premium
Apartado 1172
2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Distribuição
VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.

Impressão
SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.

DVD-ROM
LGP Digital

Tiragem deste número
30.000 exemplares

Segundo nível

É quase uma lei na indústria discográfica: o segundo álbum de uma banda é o mais difícil. Sempre compreendi perfeitamente esta ideia. Tantas bandas pelas quais me apaixonei ao primeiro álbum me desiludiram ao segundo.
Um grande primeiro álbum – ou uns fantásticos primeiros 15 minutos de um jogo promissor – pode ser uma coisa paralisante. Os elogios sabem bem numa primeira instância, mas é apenas uma questão de tempo até que se transformem numa expectativa impossível de igualar à segunda. E aí instala-se o receio de falhar e de não estar à altura das exigências.
Ao partir para esta segunda edição da Hype! sentimos pela primeira vez na pele a aparentemente impossível tarefa de fazer um grande "segundo álbum". Fomos para o mercado confiantes de ter dado à luz uma revista que quebraria corajosamente as convenções estabelecidas, que surpreenderia todos quantos esperavam apenas mais um repositório de antevisões e análises em formato catálogo. A primeira Hype! foi quase tudo o que queríamos que fosse (quase, porque há sempre pormenores a corrigir e há sempre sonhos impossíveis de realizar). Foi um risco calculado. Mas nunca esperámos uma recepção tão unânime por parte de quem nos leu e teve a simpatia de nos contactar ou de deixar a sua impressão em fóruns e blogues pela Internet fora. A todos um muito obrigado.
As pessoas compreenderam e abraçaram este projecto de peito aberto, dando razão a quem se recusa a acreditar que um produto para o grande público tem de se alinhar pelo menor denominador comum. Os jogadores portugueses estavam preparados para uma revista como a Hype!. E a Hype! está preparada para os jogadores portugueses.
Chegámos a este segundo nível num verdadeiro estado de graça. Os sonhos agradáveis querem-se que durem para sempre, mas esta equipa trabalha de olhos bem abertos e lançou as mãos ao trabalho no mínimo consciente de que os leitores nos depositaram a responsabilidade de continuar a merecer o seu apoio e a sua confiança. É uma responsabilidade saborosa à qual esperamos corresponder este mês, e no próximo, e em todos os que vierem a seguir. Sempre fugindo à tentação de nos acomodarmos à nossa própria "fórmula".
Porque, como muito bem esclarece o livro que recomendo este mês (dêem uma vista de olhos na lista ao lado), no século XXI as marcas já não fazem as comunidades. São as comunidades, com o seu espírito crítico, a sua participação activa e a sua paixão, quem molda a face de uma marca.
A Hype!, integrada na Rede MyGames, quer ser esse espelho dos jogadores portugueses. E por isso, mais uma vez apelamos à vossa participação. Escrevam-nos para **leitoreshype mygames.pt** ou dêem um salto ao novo portal da Rede MyGames, **www.mygames.pt**.
Vamos continuar a jogar juntos.
Até ao próximo nível.

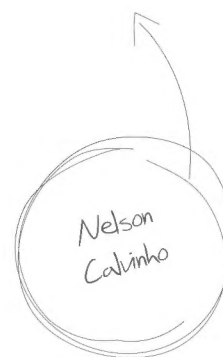
A jogar: *Elite Beat Agents, Trauma Center: Second Opinion*

A ler: *"Communities Dominate Brands", Tomi Ahonen e Alan Moore*

A ver: *"I Married a Monster From Outer Space" (Gene Fowler Jr.), "Nightmare" (Freddie Francis), "Bug" (William Friedkin)*

A ouvir: *M.I.A., T-Rex, Lindstrom, Planningtorock, "A Date With John Waters"*

A visitar:
www.jogostugas.com

ÍNDICE

TODOS OS MESES

Baixo Preço 84
Check-In 18
Comunidade 16
Crash 112
Lançamentos 48
No DVD 6
No Próximo Mês 111
Opinião: Crónica de Londres 114
Opinião: Debaixo de Fogo 85
Opinião: The New Sound 113
Opinião: Um Pixel A Menos 85
Recomendações 49
Start 8
Telemóveis 102

INDÚSTRIA

África: Em busca do continente perdido 24
A nova Sony 36
Echochrome 30
Entrevista a João Picoito 46
Fallout 3 42
Starcraft 2 38
Violência e videojogos 32
Wii Love Ubisoft 28

TEMA DE CAPA

Stranglehold 50

TESTES

BioShock (PC/X360) 62
Blazing Angels 2 (PC/X360) 80
Boogie (Wii) 80
Capcom Puzzle World (PSP) 80
Chicken Little: Ace In Action (Wii) 80
Civilization 4: Beyond The Sword (PC) 81
Colin McRae DIRT (PC/X360/PS3) 83
Elite Beat Agents (DS) 60
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (PC/PS3/PSP) 72
Heavenly Sword (PS3) 68
Juiced 2 (Todos) 82
Monster Hunter: Freedom 2 (PSP) 82
MotoGP'07 (PC/X360) 83
NHL 08 (PC/PS2/X360/PS3) 83
Ratatui (X360/PS2) 82
Rugby 08 (PC/PS2) 56
Stuntman Ignition (X360/PS3/PS2) 66
Super Paper Mario (Wii) 74
Surf's Up (Todos) 81
Syphon Filter: Dark Mirror (PS2) 81
Trauma Center: Second Opinion (Wii) 79
Warhawk (PS3) 58
Worms: Open Warfare 2 (PSP/DS) 83

ONLINE

Downloads 86
e-Sports 88
MMOs 89
Na Net & Videoclips 90

DIY

Mods 92
GameDev 93

TECNOLOGIA

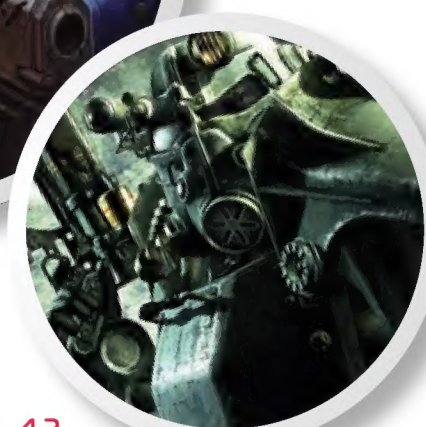
iTouch 98
Gadgets 100
Tutorial: Criar vídeos de sonho para o YouTube 97
Tutorial: Como ligar o PC à televisão 94

LIFESTYLE

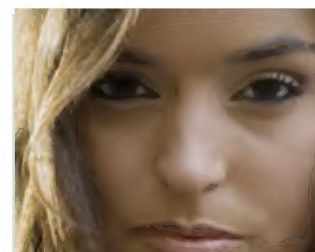
Geek 104
Grande Plano: Mónica Carvalho 109
Playlist Cinema 106
Playlist Música 108
Retro: Manic Miner 105

TESTE

SUPER PAPER MARIO

Ao fim de 25 anos, ainda conseguimos ser surpreendidos pelo canalizador mais famoso do mundo, numa nova aventura que alterna entre as duas e as três dimensões pág. 74

INDÚSTRIA

Violência e videojogos

Portugal vai liderar a legislação europeia em relação aos jogos violentos. A Hype! faz o ponto da situação no nosso país. pág. 32

MÓNICA CARVALHO pág. 109

TUTORIAL GAMEDEV: JOGOS FLASH pág. 93

BIOSHOCK pág. 62

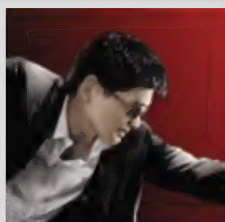
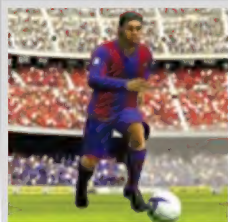
ITOUCH pág. 98

pág. 28
Ubisoft, um case study na indústria de videojogos

As comics de super-heróis dos anos 50 voltam a atacar! Agora em forma de jogo, este. É uma divertida aventura de acção. com heróis altruístas, vilões memoráveis e uma narrativa envolvente: as páginas de BD ganham vida!

ESPECIAL BIOSHOCK

A banda sonora. O guia de arte. Trailers e vídeos de making-of. Wallpapers. E ainda uma entrevista a Ken Levine realizada por Kieron Gillen, um dos correspondentes da Hype!.

DESTAQUE

STRANGLEHOLD

FIFA 08

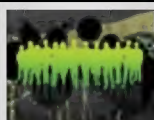
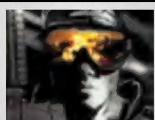
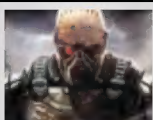
Hype! TV e Hype! Rádio

Todos os meses a redacção da Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar até aos leitores neste reality show. Escute ainda a música que venceu o concurso nacional Xbox Soundtracks.

Making Of: Heavenly Sword

Conheça os bastidores de um dos melhores jogos PS3 deste Outono. Inclui entrevistas aos actores que trabalharam na versão portuguesa do jogo..

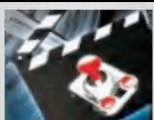
MAIS

TUTORIAL VIDEO GAMEDEV: JOGOS EM FLASH

COMUNIDADE HYPE! MYGAMES

JOGO COMPLETO: COMMAND & CONQUER GOLD

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

HYPE! ARCADE

TRAILERS DE JOGOS

Agenda Outubro

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Outubro.

E AINDA:

- filmes machinima
- glossário
- jogos grátis
- MMOS
- links para blogs
- lista de sites favoritos Hype!
- wallpapers de jogos

Especial Mods Half-Life 2

Uma selecção das melhores modificações de jogo criadas pelos fãs de Half-Life 2.

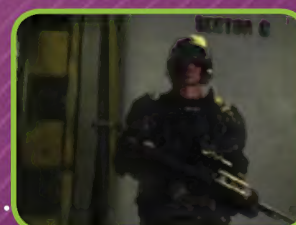
O ANO HALO

2007 pode muito bem ser o ano Halo. Eis alguns dos acontecimentos que têm rodeado um dos lançamentos mais mediáticos da história dos videojogos.

O filme

As coisas começaram a dar para o torto quando Peter Jackson e a Microsoft traçaram um astronómico orçamento de 135 milhões de dólares. Resultado: nenhum estúdio quis pegar no projecto. Só um sucesso retumbante de Halo 3 pode fazer recuperar a confiança de Hollywood.

Cera

Master Chief é a primeira personagem de um videojogo a merecer uma estátua no popular museu de cera Madame Tussauds. A figura tem 2,20 metros de altura e 128 quilos, sendo o resultado do trabalho de 10 artistas e 890 horas de trabalho. A réplica pode ser visitada em Las Vegas, no Madame Tussauds local.

O jogo

Halo 3 é o capítulo final de uma trilogia anunciada pelo estúdio Bungie e pode tornar-se no videojogo mais bem-sucedido de sempre. O sucesso e impacto da série são comparados aos de Star Wars no cinema. É uma responsabilidade pesada para Master Chief e companhia.

7-Eleven

Confirmando o estatuto de blockbuster de Halo 3, o jogo está a ser vendido na maior cadeia de lojas de conveniência norte-americana, a 7-Eleven. Para a comunidade hardcore, esta é uma prova de que a série "se vendeu" ao mainstream e a uma vertente mais comercialona.

Halo Wars

Halo 3 encerra uma trilogia, mas há mais batalhas entre Humanos e Covenants a caminho, graças a este jogo de estratégia em tempo real desenvolvido pelos autores da série Age Of Empires. Há um vídeo de demonstração disponível no Marketplace da Xbox. O jogo chega em 2008.

Miyamoto

«Eu podia fazer um Halo. Mas escolho não o fazer», disparou o designer genial da Nintendo, Shigeru Miyamoto, numa entrevista à Entertainment Weekly. «Nunca me preocupo em saber do que as pessoas gostam para criar jogos em torno disso. Tento sempre criar novas experiências que sejam divertidas de jogar».

Peter Jackson

O realizador de filmes como "The Lord Of The Rings" e "King Kong" sempre foi um adepto confesso de Halo. Não admira que tenha sido pela sua mão que o projecto cinematográfico de Halo deu os primeiros passos, ou que esteja envolvido na criação de um novo jogo no universo Halo.

Marketing

Refrigerantes Mountain Dew, batatas fritas Burger King, rodas gigantes, action figures, banda desenhada... o merchandising e as promoções Halo são uma brutal máquina de fazer dinheiro, colocando o jogo num patamar semelhante ao dos maiores blockbusters de Hollywood.

Xbox 360 Halo 3

A Microsoft lançou uma edição especial da Xbox 360. A consola Halo 3 é acompanhada de comandos e auriculares sem fios temáticos, disco rígido de 20 gigabytes, download exclusivo de artwork Halo 3 no serviço Live!, um passe Xbox Live Silver e um passe de um mês de Xbox Live Gold.

Multiplayer

Apontada como a melhor experiência no serviço online Xbox Live, a acção multiplayer de Halo 2 foi quase renegada pelos seus autores. Quanto a Halo 3, possui acção co-operativa via Xbox Live, uma estreia na série com quatro personagens à escolha dos jogadores.

A NINTENDO DE LAURENT FISHER

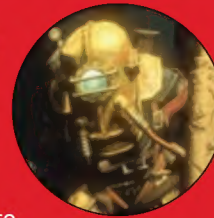
De acordo com um relatório do jornal Financial Times a Nintendo Wii já lidera a corrida da nova geração com 9 milhões de consolas vendidas em todo o mundo, contra 8,9 milhões de Xbox 360 e 3,7 milhões de PlayStation 3. A Hype! sentou-se à mesa com o responsável pelo marketing da Nintendo Europa, Laurent Fisher.

Hype!: Quais são os factores chave para o recente sucesso da Nintendo?
Laurent Fisher: Penso que tudo começou com o lançamento da DS. Nessa altura tentámos explicar que a melhor maneira de fazer a indústria de videojogos crescer era garantir que numa única plataforma se conseguia apelar a todos: aos jogadores hardcore, fãs da Nintendo há vários anos, bem como a novas audiências, pessoas que perderam o contacto com a indústria à medida que foram crescendo ou até aqueles que nunca se tinham apercebido que os videojogos podiam conter algo de útil para as suas vidas. Foi essa a perspectiva usada para criar a DS, com o ecrã sensível ao toque, com o sistema de reconhecimento de voz... a Wii foi um seguimento dessa estratégia. É uma plataforma fácil de perceber, é fácil de controlar, é atraente. No final, ambas as consolas conseguiram reunir as pessoas que queríamos.
Como tal, porque temos um potencial maior, porque temos audiência mais abrangente, porque conseguimos desenvolver estas estratégias e convencer muitos jogadores de que podiam ter uma nova experiência no mundo dos videojogos, conseguimos alavancar as vendas.

O facto de se manterem à margem da batalha pelos gráficos ajudou a concentrar esforços nessa estratégia?
Quando estávamos a criar a presente geração de consolas chegámos à conclusão que o poder de processamento e os gráficos estavam a um nível que satisfazia as necessidades da maioria das pessoas. Esse raciocínio marcou um ponto de viragem na estratégia da Nintendo, que permitiu redireccionar esforços e tecnologia para uma outra área que ainda precisava de muita evolução: a interface, a forma como se joga. É por isso que dizemos que trabalhamos numa nova geração e não na próxima geração. Sabemos que este é o ponto de partida para um processo em construção mas, no final do dia, é gratificante saber que temos várias pessoas com mais de 50 anos a comprar uma DS para treinar o seu cérebro. E o mais engraçado é que assim que a consola deixa de ser um inimigo, as pessoas ficam receptivas a novas experiências. Sabe qual é o jogo mais comprado por quem já tem **Brain Training**? É **New Super Mario Bros**.

A par da interface nova, diria que existe uma mudança de mentalidades, mais predisposição para experimentar jogos?
Durante anos vários protagonistas da indústria tentaram expandir a sua audiência e tentaram chegar a novos consumidores. Sabíamos que havia uma resistência muito elevada. Já todos nós sentimos isso enquanto jogadores: há pessoas que compreendem e partilham este nosso hobby, mas os que não têm qualquer tipo de conhecimento ou pista sobre o que são videojogos, dizem simplesmente que não é para elas.
Durante anos muitos torceram para que os videojogos crescessem e atingissem o mesmo estatuto de um filme ou livro. Toda a gente já foi ao cinema, toda a gente já leu um livro, mas o facto é que nem toda a gente jogou a um videojogo. E para tentar alterar este panorama sabíamos que eram necessárias grandes mudanças na forma como entregamos o entretenimento ao utilizador. É esse o nosso objectivo com a DS e a Wii, mas temos consciência que ainda estamos muito, muito distantes de atingir essa meta.

HARDCORE

BIOSHOCK
BioShock ascendeu ao topo das tabelas de vendas em todo o mundo e vendeu perto de 1,5 milhões de exemplares em pouco mais de um mês. A Take 2 já revelou que pretende lançar novos capítulos da série de dois em dois anos.

MTV
Primeiro adquiriu o portal GameTrailers. Depois comprou a Harmonix (Guitar Hero, Rock Band). Agora a MTV Networks anunciou que, ao longo dos próximos dois anos, vai investir cerca de 360 milhões de euros no mercado de videojogos.

SOFTCORE

FASA STUDIO
O estúdio responsável por obras como Shadowrun e Crimson Skies fechou as portas. Um triste desfecho para a equipa que produziu o primeiro jogo que permite aos utilizadores de PC e Xbox 360 competirem entre si.

JOGOS PSP
A PSP tem pecado pela falta de jogos imaginativos. God Of War: Chains Of Olympus é o exclusivo que levaria muita gente a comprar a consola neste Natal mas foi adiado para a Primavera de 2008. E agora Sony?

ANIMAIS POLÍTICOS

Será **Hail To The Chimp** a réplica interactiva a "O Triunfo dos Porcos", de George Orwell? Seria um pouco abusivo julgar que o novo jogo da Wideload Games – os mesmos que nos trouxeram o divertidíssimo **Stubbs The Zombie** – se possa comparar em profundidade, gravidade e pertinência à sátira ao Estalinismo presente no livro de Orwell, mas Hail To The Chimp é uma incursão interessante desta indústria do entretenimento *light* pela sátira política.
O jogo conta a história da corrida pelo poder no Reino Animal depois da queda de um Leão incapaz de resistir a uma série de escândalos. Os animais querem substituir a monarquia caduca pela nova democracia e organizam as primeiras eleições. O problema é que a corrida eleitoral torna-se um circo político, com cada um dos 10 candidatos a usar todos os meios – força bruta, truques sujos, alianças e traições – para atingir o poder.
Na prática, estamos a falar de um conjunto de jogos para múltiplos jogadores em que cada um pode assumir uma personagem, com poderes e características diferentes, formando alianças com outros participantes ou empurrando-os para as armadilhas do cenário. Sempre cientes de que apenas pode haver um vencedor: ganha quem coleccionar mais amêijoas que, no jogo, representam votos.
O jogo será lançado para Xbox 360 e PS3 mesmo a tempo das eleições para a presidência nos Estados Unidos, em Novembro de 2008.
Será o chimpanzé "chimp" do título uma alusão a George W. Bush? Há quem diga que as semelhanças são incontestáveis.

WWW.CHIMPLOVE.COM

PLANO 9

NUNO CASACA
HTTP://PLANO9.COM

O burburinho em torno dos jogos casuais e a sua aceitação a nível global anda de mão dada com o lançamento da Wii, uma consola que já vendeu milhões mas que, até agora, pouco mais provou ser que um jogo (**Wii Sports**) com sistema de controlo inovador e uma consola de "oferta", isto pelo menos até ao lançamento dos pesos pesados como as franchises **Zelda** e **Metroid**.
A diversão que um jogo tão simples (quase uma *techdemo*) como Wii Sports pode proporcionar apanhou toda a gente de surpresa, fazendo com que diferentes públicos fossem atraídos para o que agora é um dos novos pontos de interesse e lucro da indústria dos videojogos: os jogos casuais.
A simplicidade é de facto bem-vinda, assim como são bem-vindos todos aqueles que até agora nunca se tinham interessado por videojogos ou sequer aproximado de uma consola. Mas resta saber se será este o novo mínimo denominador comum para uma renovada geração de videojogos onde a simplicidade é colocada acima de todos os outros factores ou o ponto de partida para que novos públicos se possam integrar e tomar conhecimento de tudo o que existe para além do imediatismo do primeiro contacto com os jogos casuais.
Mas não vale a pena temer o futuro. Até porque a recompensa por observarmos de perto o crescimento de uma nova forma de expressão artística será substancialmente superior ao preço a pagar por todos os erros que se irão cometer durante a massificação cultural dos videojogos.

A jogar: *City Life: World Edition*
A ler: *"Glamorama" (Bret Easton Ellis)*
A ver: *"American Movie" (Chris Smith)*
A ouvir: *"Astro Creep: 2000" (White Zombie)*
A visitar: *www.ukresistance.co.uk*

10 jogos polémicos

Atropelamentos, pornografia, execuções sumárias, racismo. Quais serão os limites para a liberdade de expressão no mundo dos videojogos? Para os defensores da moral e bons costumes, os jogos andam a criar assassinos e psicopatas. No outro lado da barricada defende-se que os jogos não passam de mera ficção. A Hype! abriu a caixa de Pandora e desvenda os jogos mais controversos de sempre.

CARMAGEDDON

«Acerta na velhinha!». De atropelamento em atropelamento, Carmageddon acabou censurado na Alemanha e Reino Unido, com zombies no lugar das pessoas e uma substância verde a substituir os jactos de sangue.

CUSTER'S REVENGE

Editado em 1982 para a Atari 2600, Custer's Revenge coloca o célebre general norte-americano, em pelota, numa frenética corrida de obstáculos. O objectivo do jogo? Ter relações sexuais com uma índia amarrada a um poste...

ZOG'S NIGHTMARE

Um jogo de acção na primeira pessoa onde um partido de extrema-direita defende o seu quartel-general das tropas de elite israelitas. Um dos slogans do jogo diz tudo: «gee Mom looks like I killed all the jews again!».

KZ MANAGER

Gerir um campo de concentração nazi: eis a controversa premissa de KZ Manager. Prisioneiros de guerra, mantimentos, câmaras de gás, tudo deve ser administrado de forma rigorosa para satisfazer Hitler e companhia.

MORTAL KOMBAT

Despedaçar cabeças, empalar corpos, arrancar corações. Quando Mortal Kombat assaltou as salas de arcada, ninguém estava preparado para tanto gore num videojogo. O choque foi tal que a série é apontada como um dos principais motivos para o arranque da classificação etária dos jogos nos Estados Unidos.

POSTAL 2

O Postal Dude só queria ter uma semana tranquila. Mas como é que se pode manter a calma quando se é atacado por terroristas talibãs, seitas religiosas e dezenas de outras personagens à beira de um ataque de nervos? Já para não falar nas imagens escatológicas e no pobre gato cujo rabo é empalado no cano de uma espingarda.

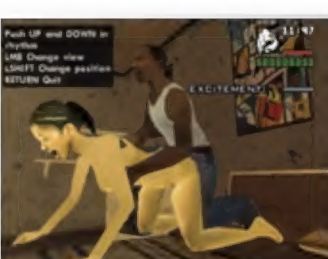
DOOM

Primeiro foi o imaginário satânico a aguçar as críticas de várias organizações religiosas. Depois, em 1999, Doom foi apontado como uma influência nefasta para Eric Harris e Dylan Klebold, os dois jovens que cometeram o massacre no liceu de Columbine.

MANHUNT

Manhunt cruza a atmosfera dos filmes *snuff* com a história de um presidiário que se vê forçado a participar num perigoso jogo do gato e do rato. Espetar barras de ferro no crânio dos inimigos e asfixiá-los com sacos de plástico são exemplos da extrema violência aqui presente.

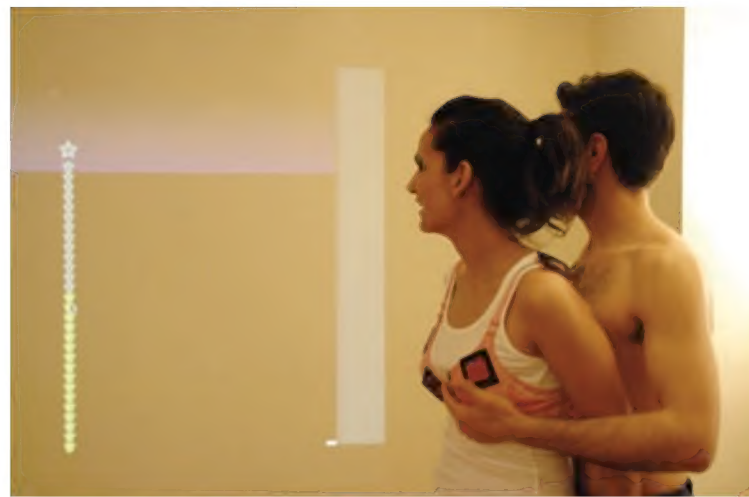
DEATH RACE

Em 1976 causou polémica nas salas de arcada graças a uma jogabilidade que premiava o atropelamento de criaturas. A semelhança dos alvos com personagens humanas provocou a primeira grande onda de indignação contra um videojogo, com Death Race a ser apelidado de doentio e mórbido.

GRAND THEFT AUTO

Roubar automóveis e espancar gangsters rivais foi o cartão-de-visita no mundo do crime. Com o passar dos anos, o jogo tornou-se mais realista e a polémica cresceu: da discriminação racial à homofobia, do consumo de drogas ao escândalo Hot Coffee, GTA tornou-se no alvo favorito dos críticos mais acérrimos da indústria de videojogos.

SONIC M.I.A.

Natural do Sri Lanka, compositora, cantora, artista plástica e rebelde tantas vezes associada ao movimento separatista Tigres Tamil, Mathangi "Maya" Arulpragasam, mais conhecida pelo seu nome artístico MIA, parece ser fã do menos polémico ouriço azul Sonic. Faz sentido: a música de MIA é um pastiche de referências multiculturais da juventude urbana londrina, de cuja vida os videojogos também fazem parte.

WWW.MYSPACE.COM/MIA

JOGOS NA INTIMIDADE

Nos Estados Unidos da América existe um fenómeno chamado "viúvas de jogadores", mulheres que perderam o contacto com os maridos devido às longas horas que estes dedicam aos jogos. Um dos grupos que reuniu estas mulheres foi o Widows of Warcraft.

Jennifer Chowdhury, mestrada em Telecomunicações Interactivas, tinha um projecto que consistia na concepção de comandos em roupas, de modo a que os jogadores se tivessem que tocar para conseguirem jogar.

Quando descobriu o fenómeno "viúvas de jogadores" e começou a frequentar com assiduidade o fórum das Viúvas do Warcraft, surgiu-lhe uma ideia: «Queria criar um tipo de jogabilidade que estaria centrada na intimidade do casal e onde duas pessoas podem tocar-se para jogar».

A interface baseia-se num controlador feminino, um soutien, e um masculino, uns boxers. Ambas as peças de roupa têm seis sensores integrados. A mecânica de jogo passa por corresponder as figuras geométricas que passam no ecrã às dos sensores colocados nos controladores. Uma estrela cor-de-rosa do lado esquerdo da animação Flash corresponde à estrela colocada no suporte esquerdo do soutien. Assim como a estrela azul do lado direito do ecrã corresponde à estrela colocada na nádega direita dos boxers.

Para conseguirem controlar em condições o jogo, os jogadores são obrigados a estarem juntos, o homem atrás da mulher, e a tocar nas formas geométricas dos controladores. Um tocar leve basta, para ir ao encontro do intuito de Jennifer Chowdhury: estimular a intimidade entre casais.

WWW.JENNYLC.COM/INTIMATE_CONTROLLERS/

CRECENTE ON

brian crecente

Brian Halo 3

Normalmente aquele mês e tal entre a Games Convention em Leipzig, Alemanha, e o Tokyo Game Show, no Japão, é um vácuo informativo aqui nos Estados Unidos.

As poucas notícias que aparecem entre estes dois monstruosos eventos ou são obscurecidas pelos ataques e pelo choramingar de dezenas de milhar de ansiosos jogadores alemães, ou são engolidas pelo tsunami de informação que redemoinha em torno do Tokyo Game Show. Nada sobrevive às enchentes das duas maiores convenções de videojogos do mundo. Bom, quase nada.

Na crista da onda do *zeitgeist* Halo, a *killer franchise* da Microsoft não só resistiu à tempestade como criou a sua própria, uma tempestade de hype apoiada por 10 milhões de dólares em forma de campanha publicitária, marketing viral e *buzz* suficiente para acalmar a tagarelice das convenções.

No entanto, de alguma forma toda essa excitação passou-me ao lado. Mesmo agora, sentado num aeroporto a caminho de Seattle para passar dois dias a jogar todo o Halo 3 que eu quiser no estúdio da Bungie, permaneço impávido, a vítima de algum indizível e sombrio efeito estraga-prazeres.

Julgo que provavelmente tudo terá começado em Maio passado. A Microsoft convidou um monte de críticos de videojogos de todo o país para dar uma espreitadela em Halo 3, num bar na Califórnia. Aquilo estava mergulhado em álcool de borla, comida e, acima de tudo, do chão até ao tecto de traves de madeira da moda, estava repleto de televisões de alta definição e de consolas Xbox 360 a correr o *multiplayer* de Halo 3.

Passei a noite toda a matar e a morrer, a arrastar-me pelos mapas, a explorar as novas armas, os novos objectos, o novo *look* do jogo e, finalmente, de forma quase inevitável, cheguei à conclusão que horas atrás de horas de acção *multiplayer* em Halo 3 eram demasiado semelhantes a horas após horas de acção *multiplayer* em **Halo 2**.

Onde estava o jogo que eu pensava justificar a minha enorme televisão, o meu som Surround, a minha sala de estar desenhada em torno de uma experiência de jogo de nova geração que, comecei a preocupar-me, poderia nunca chegar a ter? E depois veio o modelo Halo 3 Zune, o modelo do leitor MP3 da Microsoft com um tema subtilmente Halo. Agora já não se consegue entrar num Burger King ou num parque de estacionamento sem levar com o Master Chief na cara.

Há a Xbox 360 com tema Halo 3, *gamepads* Halo 3, *headset* Halo 3, refrigerantes Halo 3, batatas fritas Halo 3, a roda gigante Halo 3, a promoção cruzada com a Pontiac e o Master Chief de cera no museu Madame Tussauds.

E o jogo não está limitado a lojas de videojogos; está a ser vendido em retalhistas de electrónica de consumo e até em 7-Elevens.

Em apenas três capítulos, Halo metamorfoseou-se de uma franchise que recebeu a herança do salto da Microsoft para as consolas de videojogos e a capacidade da consola atrair o jogador PC hardcore, para um cavalo de Tróia do marketing.

Como é que eu poderia ficar entusiasmado com um jogo que parece mais interessado em vender-me *fast food* e carros desportivos do que contar uma história, envolver-me numa experiência, deixar-me escapar de um mundo onde a publicidade consegue intrometer-se em tudo o que seja remotamente popular?

A Microsoft não quer apenas que este jogo ultrapasse as vendas obtidas por Halo 2 nos primeiros dias, eles querem que o lançamento de Halo 3 seja o mais grandioso dia da história do entretenimento.

Eu? Estou a borrifar-me para quanto o jogo vende, apenas quero o meu Halo... guardem as batatas fritas.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan

A PS3 fala cada vez mais Inglês

A morte está iminente, e os últimos suspiros de Verão são os piores. No exacto momento em que escrevo estas linhas, gotas de suor salgado escorregam pela minha nuca, pescoço abaixo. O ar condicionado não trabalha o suficiente para conseguir bombear ar frio no meu pobre e isolado apartamento. O calor infiltra-se através das paredes e o meu MacBook Pro está quente ao toque.
O calor húmido foi demasiado para a minha Xbox 360. A consola começou a congelar durante sessões de **Gears Of War**. Tornaram-se mais frequentes até que a consola congelou para sempre. Red Rings Of Death. O *timing* não podia ser pior! A Xbox 360 está a começar a ter o reconhecimento merecido graças a um impressionante catálogo de jogos. Enviei então a minha consola para o caixão. Enquanto amigos jogavam **BioShock** e deliravam, eu fico sentado ao lado, a ver. À espera. O representante da Microsoft Japão disse-me que a reparação da consola demoraria «quatro semanas». Já passaram quatro semanas.
De qualquer forma, talvez tenha sido melhor que a consola tenha morrido agora. **Halo 3** deve estoirar consolas Xbox 360 como moscas. Embora a fornada de Xbox 360 que está para sair no final deste ano deva ter o chip Falcon de 65-nm que deve consumir menos energia e, espera-se, ajudar as consolas a funcionar a temperaturas inferiores. Isto não está confirmado, mas vamos cruzar os dedos e rezar para que sejam melhores que o parque de consolas actual. Correm rumores de que toda e qualquer Xbox 360 actualmente em circulação é uma bomba-relógio que irá eventualmente ser afectada pela síndroma RROD (Red Ring Of Death) – e daí resultar em mil milhões de dólares em prolongamento de garantias e em reparações de consolas. Não anunciar a sua retirada formal do mercado é simplesmente uma forma de não dar a cara.
O que se faz quando não se pode jogar ao que se quer? Fica-se a olhar para a esposa a completar **Excite Truck** pela enésima vez. A Wii continua a vender em grande, mas há um limite para o número de vezes que conseguimos jogar **Wii Sports**. Sim, já percebemos! Os minijogos podem ser divertidos! Mas onde diabo estão os nossos jogos? A América do Norte e os territórios PAL jogam **Metroid Prime 3: Corruption** enquanto o Japão, bom, não joga (estou ansiosamente à espera de **Super Mario Galaxy**). Para o bem e para o mal, a Nintendo avançou em direcção a uma audiência mais alargada repleta de consumidores mais do que felizes por poderem jogar 15 minutos de cada vez. Ei, eu não me importo de jogar pequenas e intensas sessões de cada vez! Mas preferia jogar ao longo de alguns *save points* do que um jogo completo num breve trecho de tempo. Progresso, eu quero ver progresso, e não progresso à **Mario Party 8**.
Sim, a Nintendo Wii não recebe feedback negativo pela lacuna de jogos (e merecia). A PlayStation 3 recebe. A consola tem sido o saco de pancada da indústria desde o ano passado. Algumas das críticas são merecidas, outras não. E, no entanto, continuam. Um livro intitulado "Why Did The PS3 Fail?" acabou de ser publicado no Japão. O livro foi escrito por um jornalista que em tempos afirmou que a PlayStation 3 haveria de ser um sucesso esmagador. Claro, um ano no ciclo de vida da consola é demasiado cedo para decidir se a PlayStation 3 é ou não bem-sucedida, mas o mero facto de que um livro deste tipo esteja a ser publicado no Japão e a colher tão boas críticas não é um bom augúrio. As percepções são importantes. E se as pessoas tiverem a percepção de que a decadência se instala, então é como se ela realmente existisse.
Contudo, a venda de consolas PS3 tem aumentado no Japão. Nada de assinalável, mas tem estado em curva ascendente e estável. Os jogos PS3 começam a pingar, mas os jogadores estão preocupados. Em duas grandes entrevistas dadas recentemente, os jornalistas perguntaram a Kaz Hirai se a PS3 iria apresentar jogos orientados para o consumidor nipónico. Uma grande preocupação de muitos no Japão, ao que parece. A Sony Computer Entertainment é uma multinacional (toda a gente na empresa é obrigada a saber falar Inglês). A América é um mercado maior que o do Japão, e o da Europa está a crescer. Compreensivelmente, o foco mudou. Um rápido olhar pelas prateleiras japonesas mostra uma larga percentagem de jogos PS3 desenvolvidos por ocidentais para ocidentais – jogos como **Def Jam Icon**, **Resistance** ou **MotorStorm** (até a Xbox 360 parece ter mais títulos orientados para o mercado do Japão!). Kaz Hirai sublinhou o seu compromisso com o mercado nipónico, mas produzir jogos para a PS3 é caro. E com um "grande sucesso" para a PS3 a significar apenas 60 mil unidades, Japan only não é uma etiqueta que pareça muito lucrativa.
Enquanto a PS3 vai ganhando terreno palmo a palmo, a peso pesado DS apresenta sintomas de desaceleração. Ou não? O início de Setembro viu as vendas da DS a deslizar para números inferiores a 100 mil unidades semanais, pela primeira vez desde 2006. Alguns especulam que o Japão já teve a sua dose, que a lua-de-mel da DS com os jogadores acabou. O Império do Sol Nascente não é estranho a modas passageiras e quando algo fica na moda, pega fogo. Talvez a DS tenha sido apenas uma dessas modas passageiras? Ou talvez não. Outras tagarelices indicam que a Nintendo está a armazenar unidades para as ter disponíveis este Natal. Assim sendo, haveria menos consolas vendidas porque haveria menos DSs no mercado (embora eu não tenha reparado numa erupção de tabuletas a dizer "esgotado" em relação à DS). Velhos favoritos como **New Super Mario Bros** e **More Brain Age** ainda se enfiam sorrateiramente no Top 20 de vendas.
O final de Setembro não ficou mais fresco. A penúltima semana trouxe-nos o Tokyo Games Show, que aumentou para quatro dias. A Nintendo não deu sinais de vida, abrindo caminho para a Sony e Microsoft. Bom, para os japoneses o caminho ficou aberto apenas para a Sony – a Microsoft já está DOA [*dead on arrival*, morte à nascença]. A única coisa certa é que, mesmo no final de Setembro, o calor foi de morte.

> A Wii continua a vender em grande, mas há um limite para o número de vezes que conseguimos jogar Wii Sports. Sim, já percebemos! Os minijogos podem ser divertidos! Mas onde diabo estão os nossos jogos? Sim, a Nintendo Wii não recebe feedback negativo pela lacuna de jogos (e merecia).

BRIAN ASHCRAFT

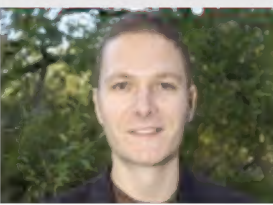
Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.
É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.
Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.
Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.
Odeia tomate.

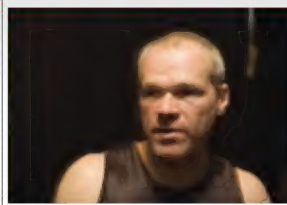
PENSAR VIDEOJOGOS

André Carita
http://pensarvideojogos.blogspot.com

A experiência de jogo é cada vez maior e mais intensa. Jogar não se limita apenas a pressionar os botões no *timing* certo. O processo de coordenação mão-olho tem vindo a ser alargado a novas fronteiras, mais amplas e mais ténues. Neste ponto, podemos referir um diferente termo que vai ao encontro de um dos principais conceitos da Semiótica: "negociação".
Referir negociação é o mesmo que salientar a importância de uma dupla mecanização por parte do jogador que deixa de ser apenas jogador e passa a ser também um leitor activo de uma experiência multimédia interactiva. Para John Fiske «o termo leitor implica um maior grau de actividade» uma vez que «o leitor ajuda a criar o significado, trazendo até ele a sua experiência, atitudes e emoções».
Nos videojogos, o jogador é constantemente um leitor e um interpretante, na medida em que estabelece uma comunicação bidireccional com o respectivo videojogo, numa relação de troca entre dar e receber que depende exclusivamente de si próprio e não de outros. Devido a este factor, as discussões mais "acesas" em torno dos gostos individuais sobre determinado título tornam-se mais frequentes, pois o que agrada a uns poderá não agradar a outros. Mas é precisamente nesta diferença que reside a verdadeira essência da definição de Arte, cada vez mais implícito no grau de conhecimento de cada um e explícito na experiência resultante desse mesmo conhecimento imbuído nas diferentes leituras de jogo.

A jogar: *Call of Duty 2, Brain Training*
A ler: *"Homo Ludens" (Johan Huizinga)*
A ver: *"Before Sunrise" (Richard Linklater)*
A ouvir: *"The Chrysalis Years" (The Ramones)*
A visitar: *www.gamecultura.com*

SOUNDBYTES

«Ficaria feliz se pudéssemos falar de homossexualidade nos videojogos mas ainda nem sequer chegámos ao ponto em que podemos criar cenas de sexo entre um homem e uma mulher sem sermos censurados pela ESRB».

JULIAN EGGEBRECHT, DIRECTOR DA FACTOR 5 (LAIR)

[Num email enviado ao jornalista da Wired, Chris Kohler, sobre uma crítica ao filme "Postal"] «Não percebes nada de filmes, és um aspirante a realizador de cinema sem tomates e que não percebe o significado de um filme como "Postal". (...) A MPAA compreendeu a sátira, tu não – seu idiota de merda».

UWE BOLL, REALIZADOR DE CINEMA

«Não compreendo o fenómeno Halo. A história não tem nada de especial, o universo do jogo e as personagens pouco importam...».

DAVID JAFFE, DESIGNER DE VIDEOJOGOS (GOD OF WAR)

«As companhias que fazem videojogos (...) têm a responsabilidade social de não promover a violência gratuita, a cultura de gangues e a degradação das mulheres».

DAVID CAMERON, LÍDER DO PARTIDO CONSERVADOR BRITÂNICO

ID SOFTWARE À CONQUISTA DO MUNDO

John Carmack e a id Software preparam-se para dar mais um passo rumo ao desconhecido com uma nova franchise – **Rage** – e um motor de jogo – o id Tech 5 - que ambicionam mudar a face do entretenimento interactivo.
Rage cruza cenas de acção na primeira pessoa com sequências automobilísticas numa clara alusão aos ambientes pós-apocalípticos de filmes como "Mad Max". Previsto para PC, X360 e PS3, o jogo será muito mais do que um simples festival de tiro ao alvo, incluindo dezenas de personagens para dialogar e cenários a céu aberto que contrastam com os tradicionais corredores sombrios e claustrofóbicos dos jogos da id Software.
John Carmack passou os últimos anos a criar um motor de jogo suficientemente versátil para dar vida a todas as ideias da equipa. Eliminando as restrições de memória ao nível das texturas (personagens, edifícios, cenários, entre outros objectos), o id Tech 5 apresenta-se como uma pequena revolução no mundo dos videojogos: a fluidez da acção e a beleza visual passam a andar de mãos dadas, sem qualquer tipo de condicionalismos de parte a parte.
Mas a id Software não se detém aqui. Para além de supervisionar a adaptação de Castle Wolfenstein ao mundo do cinema, a empresa assinou uma parceria com a Valve Software para distribuir o seu inteiro catálogo de jogos através da plataforma de distribuição digital Steam.
Outra novidade chama-se **Quake Zero**, um *remake* de Quake 3: Arena que será distribuído gratuitamente e correrá num simples browser de Internet. A equipa responsável por esta obra vai igualmente trabalhar numa sequela de Quake: Arena que deverá ver a luz do dia apenas em 2009.

CARTA DO MÊS

Quem mata são os maluquinhos, não os jogos

Em relação à pergunta que vocês colocaram na última edição da Hype, «Os jogos matam?», eu respondo que não, os jogos não matam. Quem mata somos nós, seres humanos. Os jogos são apenas um dos pretextos que utilizamos para justificar as nossas acções.
São cada vez mais frequentes as notícias de pessoas que sucumbem em frente aos seus computadores, devido a várias horas de jogo, ou de jogadores que, de acordo com a imprensa e certos psicólogos, utilizam determinado videojogo para cometer uma carnificina. Nestes casos, o público e a imprensa só conseguem encontrar um culpado: as editoras e produtoras de jogos. Mas serão eles culpados de alguma coisa?
1) Senhores jogadores: supostamente os jogos são um divertimento e não uma obsessão. Eu sei que é difícil abandonar um jogo quando se está quase a derrotar aquele último *boss* ou a conseguir aquela armadura especial mas, enquanto no jogo temos várias vidas e a opção de gravar, na vida real temos só uma vida e nenhuma opção de *save*. Nada de desperdícios portanto.
2) Senhores encarregados de educação: um jogo para maiores de 16 anos não serve para o Pedrinho com 8 anos. Ou os senhores deixam o vosso filho assistir ao Sexy Hot?
3) Por último, uma palavra para os nossos amigos da imprensa, para os políticos com ambições de poder e para psicólogos em geral: lá porque um maluquinho qualquer resolveu pegar numa metralhadora e desatar aos tiros a tudo o que se mexe, não quer dizer que tenha sido por inspiração do jogo A, B ou C. Normalmente essas pessoas não precisam de uma inspiração e sim de uma justificação para os seus actos. Ou não há entre nós um certo senhor que diz que é por vontade do seu Deus que ele faz explodir edifícios com pessoas lá dentro?
Lino Silva, via email

Videojogos, arte?

(...) Tal como no cinema existem aqueles filmes em que "arte" não constitui o melhor adjectivo para os qualificar, nos videojogos regista-se o mesmo. Como não considerar arte jogos como **Fahrenheit**, **Another World**, **Ico**, **Okami**, ou seja, jogos que tenham uma forte carga conceptual e/ou cinematográfica? Não é o jogo com gráficos deslumbrantes que é considerado arte – isso faz parte dos prodígios da técnica (o que é muito diferente). A insistência no aspecto visual em prejuízo da história ou de outros conceitos transforma a experiência numa visualidade fútil. Por isso, penso que há arte num videojogo quando se conseguem equilibrar diversos factores (jogabilidade, gráficos, história, etc.) juntamente com aquilo que torna este mundo único: a possibilidade de interacção profunda por parte do jogador.
Queria acrescentar, em resposta a uma parte do artigo da página 41 da Hype! nº1, que é indiscutível o facto de que na arte podemos fazer escolhas – muitas – transmitindo a nossa experiência individual ao mundo (todos somos um pouco críticos de arte). Os videojogos não são obras de arte porque o estúdio que o produziu decidiu assim (parem com as discussões sobre autoria): é porque nós estamos aqui para chamar pelas suas qualidades únicas. Não acredito como é que um crítico de cinema (Ebert) não conseguiu aperceber-se disso num campo que já está tão explorado teoricamente.
Sara Santos, via email

As alfinetadelas da Rockstar

Ao contrário do desencanto patente na coluna do João Diniz Sanches relativamente ao actual estado da indústria, que conclui como sendo o pior desde a época da matança dos aliens em **Space Invaders**, creio que os videojogos estão significativamente melhores do que há quase 30 anos, muito embora a massificação e globalização da indústria possam acarretar efeitos indesejáveis e incómodos que perturbam este processo de amadurecimento e de desejável aceitação social. **Manhunt 2** propõe-se como o último grande *case study*, e beneficiou logo de um Verão inteiro para agitar a tranquilidade e encher milhares de páginas em fóruns. Mas também não é um caso novo susceptível de unificar jurisprudência no imediato e a Rockstar foi ardilosa, mais uma vez. Sabia que publicando este jogo entraria em conflito aberto com certos organismos detentores da classificação dos videojogos, como a BBFC, e daí seria fácil despoletar uma onda de firme oposição, especialmente da parte dos jogadores. Mais discussão, mais controvérsia, mais soco na testa e Jack Thompson à perna.
Inevitavelmente estala o verniz e sente-se, de facto, que a indústria dos videojogos claudica.
Mas este retrocesso ou estagnação vinga especialmente pela polémica e ruído exagerados à volta destes casos. A Rockstar socorre-se desses efeitos para novamente adquirir um estatuto de primeira página e concomitantemente uma possível margem de lucro. Numa entrevista à Computer and Videogames, uma das mentes pioneiras no desenvolvimento de jogos no Reino Unido, David Braben, considera que «Manhunt 2 não é o género de jogos que a indústria deve promover porque inevitavelmente vai atrair controvérsia».
A indústria mostra-se ainda verde e algo incapaz de lidar com estas convulsões internas que minam o percurso para a desejável maturidade. O saneamento de Manhunt 2 não se porá tanto do lado da censura, como um atentado à liberdade criativa, nem de uma estrita proibição à programação deste tipo de jogos. A reacção deve partir do mercado, do lado dos consumidores e na forma de uma resposta comercial. Um processo de escolhas e selecção.
Os sistemas de classificação que determinam a natureza dos jogos como excessivamente violentos, ou não, têm de adequar maior permissividade a partir de certa idade, declarando jogos como Manhunt 2 propícios unicamente para adultos e encetar ao mesmo tempo um esforço para garantir a sua aplicação. Como alega David Braben nessa entrevista à CVG, «é necessário um sistema de classificação mais forte e consistente, onde um 18 seja efectivamente um 18, ou determinar até classificações superiores como jogos somente para adultos».
A indústria dos videojogos ficará certamente melhor, atingindo a desejável maturidade, quando for capaz de absorver sem polémicas, censuras ou proibições títulos deste calibre. Vai faltando algum acerto dentro das tabelas de classificação, e até na comunidade, para acolher com normalidade estas alfinetadelas da Rockstar. Mas a seu tempo o mercado encarregar-se-á de deixar estas produções no canto do prato, quando se aperceber que depois das convulsões e acesas disputas o que sobra é afinal de reduzido interesse.
Vítor Leal, via email

NA BLOGOSFERA

Jogar é um desperdício

«(...) Quanta da arquitectura da nossa vida é alterada por gastar tanto tempo a jogar? O segredo sujo dos jogadores é que combatemos este dilema a toda a hora. Somos muitas vezes dominados por aquilo a que chamamos o "arrependimento de jogador" – uma súbita, muitas vezes aterrorizadora sensação de vazio quando meditamos em todas as outras coisas que poderíamos ter feito com o nosso tempo de jogo.
Frequentemente, é precipitado por aqueles execráveis contadores que registam o tempo que jogámos. O comando "played" de **World Of Warcraft** é o pior. Conheço jogadores que quase entraram em choque depois de descobrir que a cada ano passam um mês inteiro dentro do jogo.
(...) O meu arrependimento de jogador normalmente toma a forma de uma humilhante lista de outras potenciais actividades a que renunciei. Eu podia ter... sido voluntário num hospital local! Aprendido uma Língua!
(...) Mas, esperem um minuto. Isso é apenas um raciocínio estúpido e puritano. Os videojogos, como as palavras cruzadas, são uma forma de jogo [*play*] – e o jogo é um elemento chave para uma existência adulta saudável. Como o ludologista Ralph Koster sempre apontou, os nossos cérebros brincalhões adoram descobrir padrões, resolver problemas (...).

Clive Thompson, "Gamer regret": «My latest video-game column for Wired News» www.collisiondetection.net

NO FÓRUM

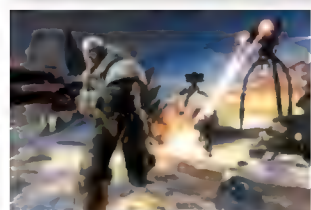
Para participar no fórum de discussão da Hype! basta aceder a **http://forum.mygames.pt**. Todos os meses a Hype! vai trazer para o papel algumas das intervenções mais interessantes.
A Hype! reserva-se o direito de editar as mensagens publicadas de forma a adequá-las ao formato impresso. As intervenções aqui publicadas não reflectem necessariamente as opiniões da Hype!.

PREVISÃO: NOVEMBRO

Unreal Tournament 3

Uma das características emblemáticas da série Unreal Tournament é a variedade de *mods* e de mapas criados pela comunidade de jogadores.
É algo que estamos acostumados a ver no PC, mas a Epic pretende mudar a nossa perspectiva. Haverá a possibilidade de descarregar este tipo de conteúdos, agora para a PS3.
Outra novidade é a campanha a solo que será preenchida com uma narrativa a acompanhar.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Midway

PREVISÃO: DEZEMBRO

Uncharted: Drake's Fortune

Inspirado em Indiana Jones e em jogos como **Tomb Raider**, Uncharted promete exploração, acção e aventura em selvas repletas de perigos. O protagonista, Nathan Drake, é um caçador de tesouros descendente do famoso Sir Francis Drake. O seu objectivo é descobrir o lendário El Dorado. Resta saber até que ponto esta rendição da Naughty Dog (autora de **Jak & Daxter** e **Crash Bandicoot**) aos gráficos realistas se vai conseguir destacar da multidão.

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony Computer Entertainment

Killzone 2

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony Computer Entertainment
Previsão: 2008

Se no primeiro Killzone o combate táctico era a palavra de ordem, a sequela propõe adicionar à receita atenção ao pormenor e a intensidade característica de **Call Of Duty**. Preparem-se para invasões aéreas massivas, sem ecrãs de acesso ao disco rígido e com uma enorme profundidade de campo. E entre os berros, os disparos ensurdecedores e inimigos aparentemente mais inteligentes, não faltam detalhes como mosquitos em volta de lâmpadas ou golfadas de sangue ao ritmo do coração. Ainda assim, o detalhe gráfico está longe daquilo que foi apresentado no primeiro vídeo do jogo, em 2005.

EndWar

Sistema: X360/PS3
Editora: Ubisoft
Previsão: 2008

EndWar prepara-se para mudar o conceito de jogos de estratégia em tempo real (RTS). O novo jogo da marca Tom Clancy leva-nos para 2020, altura em que as relações entre o Ocidente e uma Rússia renovada deterioram-se e a guerra é a única solução.
EndWar permitirá ao jogador dar ordens às suas tropas com a voz ou comunicar com os outros jogadores, em tempo real. «Agrupar!», «Unidade Branca atacar Inimigo 2!» passarão a ser palavras comuns na sala à frente do televisor. Desta maneira, será mais fácil instruir unidades que não se encontram no ecrã, dando um maior controlo ao jogador do palco de guerra.

Mario & Sonic At The Olympic Games

Sistema: Wii/DS
Editora: Sega
Previsão: Natal

As mascotes mais carismáticas da remota era das consolas de 16 bits, Mario e Sonic, juntaram-se para comemorar os Jogos Olímpicos de 2008, a realizarem-se em Pequim. A Wii e a DS servirão de palco a estas Olimpíadas. Luigi, Knuckles, Yoshi e Tails são algumas das personagens que tentarão ser mais rápidas, mais altas e mais fortes. Seja uma corrida de 100 metros, uma prova de natação ou o lançamento do peso, Mario, Sonic e companhia tentarão sempre ganhar a medalha de ouro.

Age Of Conan

Sistema: PC/X360
Editora: Eidos
Previsão: Março 2008

A Funcom, autora de **Anarchy Online**, decidiu trocar a ficção científica pela fantasia. Resultado: Age of Conan: Hyborean Adventures, um jogo conhecido pelos constantes adiamentos e sucessivos prémios (precocemente atribuídos). Mas, ao que parece, o fim de tanto hype está próximo. Há cada vez mais informações sobre o jogo e o sistema Real Combat chamou-nos a atenção. O jogador poderá atingir seis zonas do corpo dos adversários, algo que tornará os combates muito mais interessantes e interactivos.

PREVISÃO: 2008

Fracture

Depois de várias calamidades ecológicas e sismológicas, o mundo alterou a sua face. O Homem sobreviveu, mas está perante um embate ideológico. De um lado a costa Leste dos Estados Unidos, contra humanos geneticamente desenhados. Do outro a costa Oeste, a favor. O jogador é Mason Briggs, um soldado do Leste, que tem armas deformadoras de terreno. É necessário chegar ao cimo de um edifício? Atira-se uma granada tectónica e surge uma elevação. É necessário passar uma estrutura maciça? Faz-se um buraco com rockets.

Sistema: X360/PS3
Editora: LucasArts

Devil May Cry 4

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Capcom
Previsão: 2008

O bom filho a casa torna. Nunca este ditado foi tão verdadeiro como agora. A Capcom devolveu Devil May Cry à equipa original, Production Studio 4, e aposta numa lufada de ar fresco à série. Além de Dante, o jogador controlará outra personagem, Nero. A sua espada Red Queen e a pistola Blue Rose prometem acção frenética. Os movimentos de Nero garantem fluidez. Mas o grande destaque irá para o seu braço demoníaco que liberta algo como um chicote de luz para aproximar ou afastar os inimigos.

Borderlands

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Take 2
Previsão: Natal 2008

Depois de produzir expansões para **Half-Life** e o jogo **Brothers In Arms**, a Gearbox Software aposta em Borderlands, uma proposta de acção onde é possível entrar no computador ou consola do vizinho via Internet, para lhe dar uma ajuda na campanha. Os jogadores podem trocar de lugar nos veículos em movimento, personalizá-los, percorrer um mundo alienígena a pé, ou simplesmente admirar os cenários, que já prometem. Para além disso, Borderlands vai ter qualquer coisa como meio milhão de armas.

Wii Fit

Sistema: Wii
Editora: Nintendo
Previsão: Natal

Vestimos umas meias Wii Fit, subimos para a balança que será distribuída com o jogo e percebemos porque é que todos os que jogavam saíam a sorrir. Mesmo sem ser a versão final, controlar uma série de pequenos jogos apenas com o peso do corpo já é divertido. E assustadoramente preciso, ao contrário do que acontece com o Wiimote em **Wii Sports** e **Wii Play**. A Nintendo pode querer explorar um ângulo que puxa pelo desporto e manutenção mas, para já, o efeito está mais próximo do gerado pelo primeiro EyeToy.

Wet

Sistema: X360/PS3
Editora: Vivendi Universal
Previsão: Final 2008

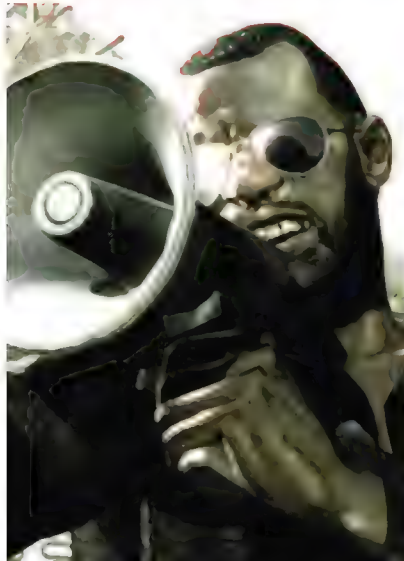
Ela chama-se Ruby, mata por dinheiro, tem a agilidade de Lara Croft e causa tanto espalhafato quanto o visto num filme de John Woo. É a protagonista de Wet, o novo projecto de acção na terceira pessoa do estúdio canadiano Artificial Mind & Movement. Pela apresentação a que a Hype! assistiu, este promete ser o videojogo que mais se aproxima do filme de Quentin Tarantino, "Kill Bill". Pelo menos no que respeita às coreografias de combate e à intimidade com as armas, disponíveis em vários tamanhos e feitios.

ÁFRICA

EM BUSCA DO CONTINENTE PERDIDO

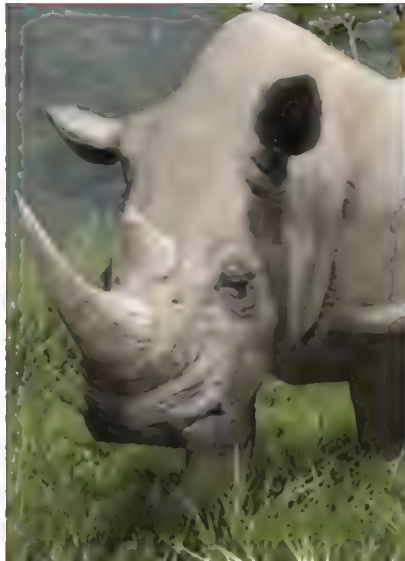
A busca de temas, cenários e fórmulas inovadoras levou os produtores de videojogos a África. O continente selvagem é palco de três jogos aguardados com grande expectativa. **NELSON CALVINHO**

É sabido que um dos obstáculos à maior massificação dos videojogos enquanto forma de entretenimento que agrada a todo o tipo de estratos sociais é a sua limitação em termos de géneros e de temas. Não seria de esperar outra coisa de uma indústria que, pelo menos no mercado ocidental, tem um perfil quase racialmente e ideologicamente puro: são quase sempre homens, brancos, heterossexuais, de classe média, com idades compreendidas entre os 20 e os 30 e muitos, e com as mesmas referências culturais: Star Wars, Tolkien, "Blade Runner", "Evil Dead", Dungeons & Dragons e outras formas de cultura pop, pulp, de fantasia medieval, artes marciais e ficção científica. Quem consome títulos oriundos dos mercados americanos e europeus sabe, na esmagadora maioria dos casos, ao que vai.
De há uns tempos para cá, a indústria tem prognosticado essa limitação e pressentido que, para ir buscar novos públicos, tem de procurar novas referências. O crescente sucesso de ofertas oriundas do Japão (por exemplo, o caso da Wii e da DS) apressou ainda mais essa busca de novos ângulos e abordagens frescas, que não se encontram nem nos cânones do passado, nem na simples replicação dos blockbusters de Hollywood (porque esses, convenhamos, estão a braços com uma crise criativa ainda mais aguda). Há sinais dessa procura do exótico. Desde a maior aposta em novos conceitos (a eliminação da fronteira entre jogador e jogo, com o EyeToy) a estúdios de países periféricos (por exemplo na Europa de Leste: **S.T.A.L.K.E.R.** na Ucrânia, **The Witcher** na Polónia, entre outros) ou, no caso referente a este artigo, ao situar da acção num completamente novo continente.
África. Se os videojogos são aventura, acção, se são um escape para mundos por explorar, extravagantes, onde a beleza convive com o risco, porque não África? Possivelmente porque, em muitos casos, subsiste a ideia de que o público prefere aquilo que lhe é familiar e porque a verdade é que ninguém nos estúdios que desenvolvem videojogos conhece aquele continente.
A Hype! apresenta-vos três jogos – curiosamente dois oriundos do Japão - que partem para África como verdadeiros exploradores num continente esquecido.

Resident Evil 5

É um dos jogos mais aguardados dos próximos anos (prevê-se que seja lançado apenas em 2009). E não é de admirar. Afinal, trata-se da continuação de um dos melhores jogos de sempre.
Em 2005, Resident Evil 4 revolucionou a série e influenciou imediatamente outros jogos entretanto lançados. Pelas imagens já divulgadas, o novo capítulo promete depurar ainda mais as qualidades reveladas no modelo anterior. Depois de ter passado por Espanha, a acção de Resident Evil muda-se de armas e bagagens para África, onde Chris Redfield, protagonista do Resident Evil original, viverá acontecimentos que tomam lugar uma década depois. O palco africano desempenhará um papel na trama: se estiver demasiado exposto ao calor, Redfield pode começar a ver miragens e alucinações. Os jogos de luz e sombra serão fundamentais para estabelecer ambientes, com os olhos da personagem a terem de se ajustar ao que os rodeia, criando vários momentos de fragilidade defensiva. No trailer, podemos ver Redfield ser atacado por dezenas de camponeses negros, de esgar endemoninhado e equipados com armas rústicas como catanas. O ambiente é declaradamente o de uma África pobre e mal nutrida.
Resident Evil 5 tem lançamentos previstos para Xbox 360 e PlayStation 3.

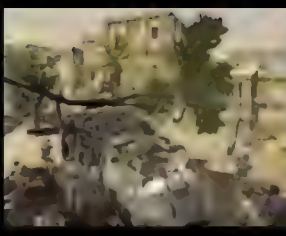
Far Cry 2

Nesta esperada sequela do grande sucesso que foi o jogo de acção Far Cry o cenário passou das paradisíacas ilhas caribenhas para o conflituoso e selvagem continente africano. A travessia do Atlântico faz sentido. Um dos pontos fortes do jogo da Crytek eram os cenários luxuriantes de uma beleza quase virgem, que muito se prestou a demonstrar as qualidades técnicas do motor gráfico do estúdio alemão. África parece ser o palco ideal para manter essa faceta de fertilidade visual.
A expectativa para a sequela é elevada, não só pela carreira feita pelo jogo original e pela mudança de cenário, mas também porque esta continuação está agora nas mãos capazes da Ubisoft Montreal – o mesmo estúdio responsável por gemas como **Prince Of Persia**, **Splinter Cell** e **Assassin's Creed**. A tecnologia do jogo está a ser reconstruída e, segundo as informações que têm vindo a lume, especialmente na Games Convention em Leipzig, será muito mais do que um preguiçoso caça-euros. Para trás fica, por exemplo, o herói Jack Carver. Agora será dada ao jogador a liberdade para definir a sua própria personagem. Aliás, liberdade volta a ser a palavra de ordem numa obra que nunca escondeu o seu desejo de criar o maior mundo aberto – da acção à narrativa, tudo estará nas mãos de quem joga – disponível num videojogo sem ligação online permanente.
A narrativa vai envolver mercenários, senhores da guerra, tráfico de armas e guerras civis, numa espécie de versão alternativa de "Apocalypse Now".
Para criar os cenários, onde entrarão as savanas de céus intermináveis que darão um toque de variedade às florestas densas do jogo anterior, a equipa deslocou-se a África para sentir os cheiros, os gostos, e tomar o pulso ao lugar, de forma a criar maior autenticidade. Espera-se um verdadeiro mundo vivo, orgânico, e África não poderia ter sido melhor escolha. Aliás, estamos certos de que o impacto da visita influenciará a Ubisoft Montreal no futuro.
Quanto a Far Cry 2, contamos com ele no PC lá para 2008.

Afrika

Desenvolvido exclusivamente para a PlayStation 3, pouco se sabe sobre este título, excepto que não poderia estar mais longe das duas propostas anteriores. Desenvolvido pela japonesa Rhino Studios, o jogo destaca-se, para já, pelas imagens postas a circular, de onde sobressaem o fotorrealismo dos animais e das paisagens: rinocerontes, zebras, girafas, felinos e manadas de antílopes correm, vigiam, descansam em planaltos dourados ou à sombra de árvores de concentração variável num ecossistema rico em beleza e detalhe. Sem armas, feitiços ou monstros à vista, especula-se que Afrika poderá ser um jogo de turismo virtual, em que o "jogador" coleccionará fotografias do que o rodeia. A hipótese de ser um simulador de vida selvagem também foi colocada em cima da mesa. Na verdade, o título até pode nem ser Afrika. Cá ficaremos à espera de mais informação.

ÁFRICA DELES

Wildlife Tycoon

Um jogo de estratégia independente que põe o jogador a criar e a controlar os grandes mamíferos africanos, assim como os seus ecossistemas. Para ser bem-sucedido, é preciso compreender o seu habitat, padrões de comportamento e ciclos de vida.
HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/WILDLIFE_TYCOON

Black Hawk Down

Um jogo de acção da série Delta Force sobre as operações militar das Nações Unidas que tiveram lugar entre 1992 e 1993 em Mogadíscio, capital da Somália. Apesar do nome, não está directamente relacionado com o romance e filme homónimos.
WWW.BLACKHAWKDOWNTHEGAME.COM

3rd World Farmer

Os jogadores têm de sobreviver e sustentar a sua família gerindo uma quinta numa zona de África afectada pela pobreza extrema e por conflitos militares. Com sorte, ganha-se dinheiro para comprar uma pá. O mais certo é ver as colheitas destruídas pelas intempéries ou pilhadas por militares. Aconteça o que acontecer, o jogador nunca vence – uma forma de fazer sentir na pele a injustiça e frustração do Terceiro Mundo.
WWW.3RDWORLDFARMER.COM

Darfur Is Dying

Um *serious game* criado com o objectivo de aumentar a consciência do planeta em relação à crise humanitária no Darfur, Sudão. Para mais informação, ler a edição passada da Hype!.
WWW.DARFURISDYING.COM

GTC Africa

Lançado para a PlayStation 2 em 2004, era um jogo de corridas todo-o-terreno que tirava partido das grandes distâncias e da diversidade de ambientes de África.

NA NET

Sites Relacionados:
www.residentevil.com
http://farcry.us.ubi.com
www.rhino-studios.co.jp
www.villagevoice.com/blogs/runninscared/archives/2007/07/zombies_in_afri.php

Três jogos, três expedições diferentes por África. Três concepções distintas de um continente primordial. A África mágica de Resident Evil 5, a África conflituosa de Far Cry 2 e a África do esplendor edénico do jogo da Rhino. Qual delas a mais autêntica, qual delas a mais intrigante?
É precisamente a resposta a esta questão que pode levantar alguns problemas. Que representação daquela zona farão os autores destes videojogos, com que conhecimento de causa? Até que ponto não serão meros reflexos de estereótipos com décadas ou séculos de existência?
A polémica já começa a estalar, com o trailer de Resident Evil 5 à cabeça. Uma jornalista do popular jornal nova-iorquino Village Voice, Bonnie Ruberg, deixa no ar a hipótese do jogo da Capcom ostentar laivos de racismo, ao colocar um jovem branco americano a abater hordas de negros que surgem no jogo como a encarnação do Mal, recuperando uma velha associação entre o medo do desconhecido – neste caso da raça negra – e a ideia de monstro. E já que todo o conceito de zombie tem a ver com contaminação, será positivo colocar a acção numa zona do planeta tão massacrada pela SIDA? É uma mensagem que a jornalista não apoia nuns Estados Unidos onde a questão segregacionista ainda se faz sentir de forma tão forte.
África e os videojogos: a ligação entre ambos pode não representar apenas uma mudança de ares, mas o princípio de todo um novo questionar da responsabilidade social deste *medium*.
Não é de admirar que a questão racial já seja alvo de debates dentro da indústria. Na Game Developers Conference deste ano, por exemplo, o painel de discussão "Diversity: The Window of Opportunity" debateu o papel das minorias étnicas no aumento da diversidade nos videojogos.
A verdade é que, séculos após a exploração de África, aquele parece ser um continente desconhecido. É por isso que estas obras quase parecem tentativas de exploração tão pioneiras como antes. Os estúdios conhecem mal o terreno e será natural que as primeiras tentativas criem resistências. Estes primeiros jogos são verdadeiras lanças em África.

WII LOVE UBISOFT

ORGULHOSAMENTE NÓS

Rayman

Enquanto todos apontavam baterias à PS3 e X360, a Ubisoft namorou com a Nintendo desvendando em primeira mão as potencialidades da Wii. Foi um tiro na mouche: a editora francesa é hoje um case study na indústria de videojogos. **JORGE VIEIRA**

Nem tudo foi um mar de rosas desde que a família Guillemot fundou a Ubisoft em 1986. A empresa começou, discretamente, por distribuir videojogos no mercado francês, representando etiquetas como a Electronic Arts ou Microprose. Na transição para a década de 90, a Ubisoft integrou um movimento baptizado de "Le French Touch", afirmando-se no panorama internacional a par de outras editoras gaulesas como, por exemplo, a Infogrames, Microids e Delphine Software. Obras como **Battle Isle**, **Great Courts 2** e, principalmente, **Rayman** ajudaram a cimentar a boa imagem de uma companhia que cedo apostou na criação de estúdios internos para produzir os seus próprios jogos.

A empresa liderada por Yves Guillemot emprega actualmente mais de três mil profissionais em 15 estúdios espalhados por todo o mundo. Cerca de 80 por cento destes quadros integram os estúdios de desenvolvimento, o que transforma a Ubisoft na segunda maior produtora independente, logo atrás da Electronic Arts.

Este detalhe é importante para se compreender o crescimento fulgurante da Ubisoft nos últimos anos. O talento dos artistas e programadores que trabalham na empresa foi a força motriz desta ascensão. A isso juntou-se uma visão estratégica que rejeitou o licenciamento de marcas em função do investimento em personagens e universos *in house* suficientemente apelativos para os diferentes nichos de jogadores. O vice-presidente da Ubisoft, Jay Cohen, refere que a criação de novas propriedades intelectuais (PIs) «é a pedra de toque da estratégia empresarial da Ubisoft. O nosso objectivo é criar, pelo menos, três novas PIs de três em três anos».

NA NET

Sites Relacionados:

www.ubi.com

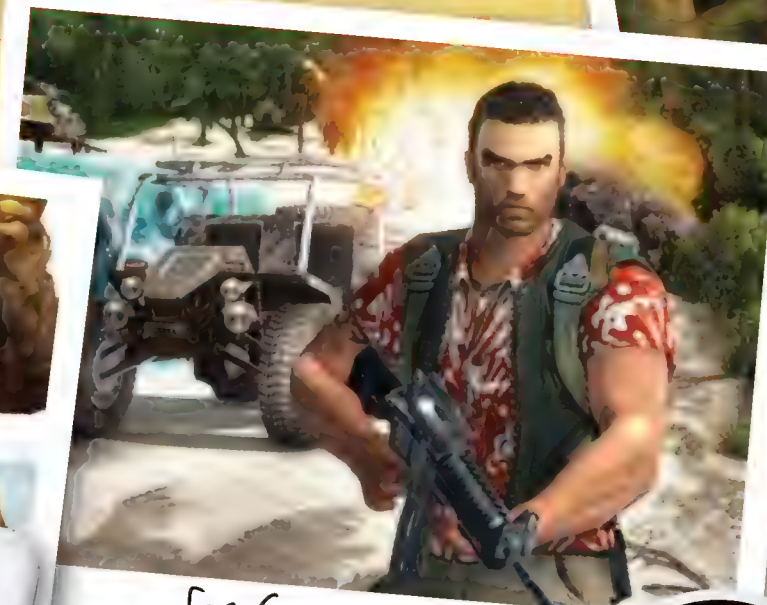
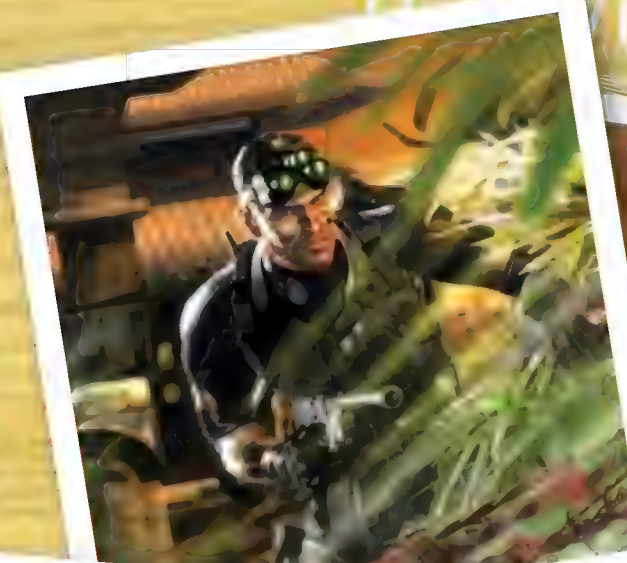
Séries como **Far Cry**, **Prince Of Persia**, Rayman, **Myst** e **Brothers In Arms** tiraram a editora francesa do meio da tabela e colocaram-na a competir pela liderança das tabelas de vendas em todo o planeta. A parceria com o escritor Tom Clancy resultou em três franchises distintas – **Rainbow Six**, **Ghost Recon** e **Splinter Cell** – que transformaram-se numa referência no campo dos jogos militares e de espionagem. Neste contexto, apenas **King Kong** (a adaptação do filme homónimo de Peter Jackson) quebrou as regras da casa: contudo, mesmo neste caso, a experiência funcionou como um balão de ensaio para o futuro a curto prazo da companhia.

Aposta visionária

Em 2005, Yves Guillemot tomou, quiçá, a decisão mais importante da sua carreira profissional: tornou-se no aliado *third party* mais importante da Nintendo.

Na feira E3 de 2005, as atenções focaram-se na PlayStation 3 e Xbox 360, consolas que prometiam gráficos fulgurantes e novas experiências de jogo. Noutro canto da feira, Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto (respectivamente, presidente e guru criativo da Nintendo) apresentavam às editoras um protótipo da Revolution, o nome de código que daria lugar à Wii. «A nova máquina deles era realmente interessante porque ia resolver o problema da acessibilidade nos videojogos», declarou Yves Guillemot.

O presidente da Ubisoft pressentiu uma radical mudança no mercado de videojogos. A promessa de baixos custos de desenvolvimento para a Wii convenceram-no a enviar um grupo de designers de jogos para o quartel-general da Nintendo em Tóquio. Durante algumas semanas, a Ubisoft aprendeu *in loco* a arquitectura técnica da Wii, partilhando experiências com a equipa de Shigeru Miyamoto e desenhando vários conceitos que resultariam, por exemplo, em **Red Steel** e **Rayman Raving Rabbids**, dois dos principais títulos de lançamento da Wii. Um dos designers que se deslocou ao Japão, Xavier Poix, confessou que «só quando lá fomos é que vislumbrámos, de facto, todo o potencial da Wii. Foi preciso segurar o Wii Remote nas mãos para perceber o quão revolucionária era esta consola».

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Far Cry

Splinter Cell

Brothers In Arms

Rainbow Six

Prince Of Persia

Os últimos anos da Ubisoft ficaram marcados por uma forte aposta na criação de franchises próprias. A acção na terceira pessoa e os First Person Shooters são o território de eleição.

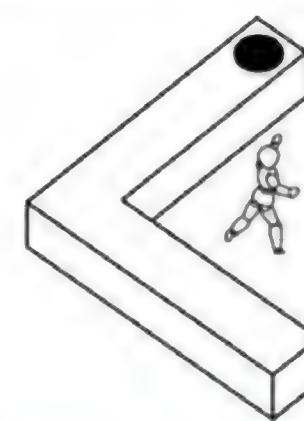
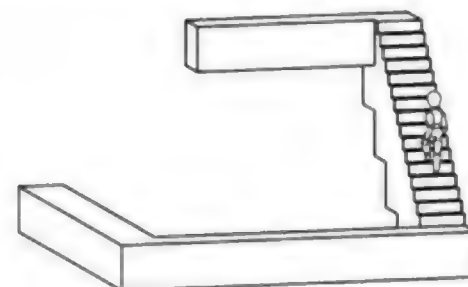
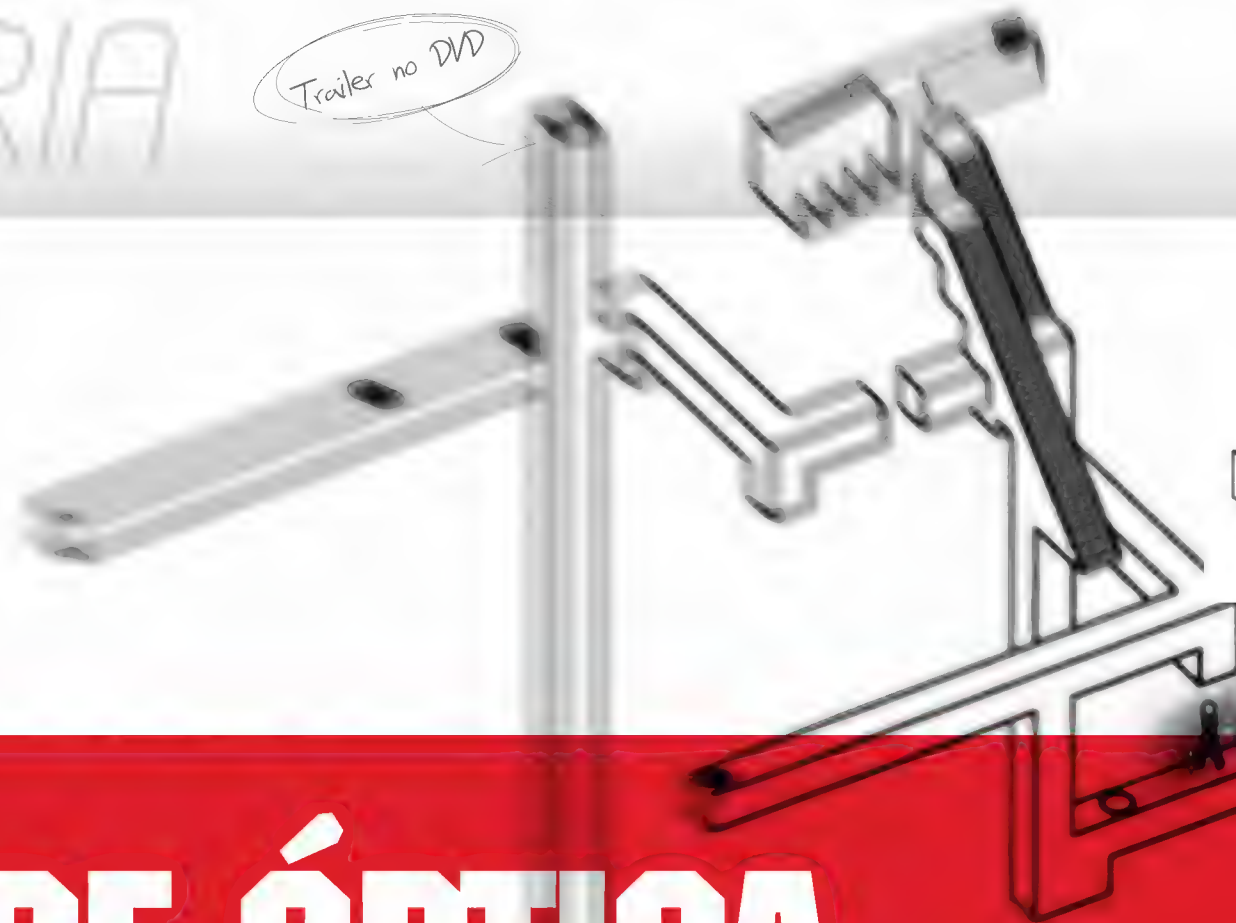
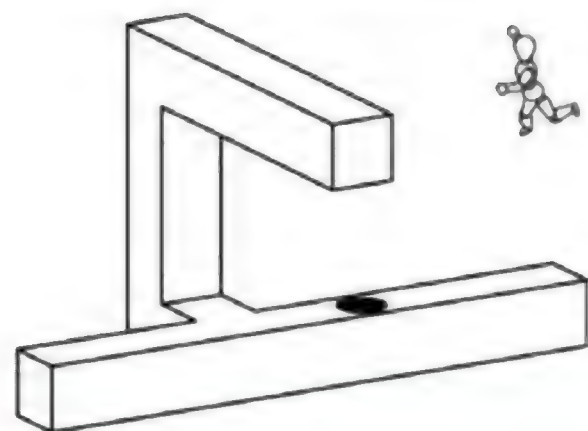
O resto é história. O sucesso da Wii apanhou a maioria das editoras desprevenidas, sobrando tempo e espaço à Ubisoft para capitalizar a sua aposta. No espaço de um ano, o valor da empresa duplicou na Bolsa de Paris, tendo a Ubisoft arrecadado receitas superiores a 680 milhões de euros no passado ano fiscal (Abril de 2006 a Março de 2007). O êxito é tal que até o director executivo da Electronic Arts, John Riccitiello, confessou numa reunião de accionistas que «a Ubisoft é uma companhia que merece a nossa admiração pela sua forte aposta e rápida reacção ao sucesso da Wii e DS. É a nossa única concorrente que me consegue tirar o sono à noite». O mais caricato, apesar de tudo, é que o sucesso da Ubisoft é benéfico para os cofres da EA: a casa-mãe de jogos como FIFA e Os Sims detém uma quota na Ubisoft, deixando no ar a ideia de que, um dia, poderá consumar a relação para além do simples namoro.

Ataque em várias frentes

Uma fusão EA/Ubisoft é bastante improvável dada a estrutura das empresas e a redundância de custos que adviria daí. Por outro lado, a Ubisoft adoptou uma estratégia que força a companhia de John Riccitiello a manter-se na expectativa em relação ao futuro imediato.

Num momento em que a EA inverteu a sua histórica política de apostar em sequelas e licenciamentos de marcas populares, a Ubisoft corteja descaradamente o mundo do cinema e da televisão. Para além das versões interactivas de "Beowulf" e "Avatar" (as novas películas de Robert Zemeckis e James Cameron, respectivamente), a editora francesa está a ultimar os jogos oficiais de "Lost" e "Heroes", duas das séries televisivas mais populares da actualidade.

Recentemente, Yves Guillemot revelou que a sua empresa está igualmente atenta ao fenómeno de *crowdsourcing*, colocando em marcha um título secreto que viverá à custa do empenho e criatividade dos jogadores. Este sentido de comunidade irá também reflectir-se na integração de um sistema de mentoring nos jogos Ubisoft. Na prática, a ideia é convencer os utilizadores mais experientes a auxiliar qualquer caloiro que se aventure no mundo dos videojogos. Créditos para futuras aquisições e jogos grátis são algumas das recompensas que estão a ser estudadas.

Trailer no DVD

ECHOCHROME

ILUSÃO DE ÓPTICA

Joga-se com apenas uma mão e, tal como no Tetris, tem um conceito simples e um visual minimalista. Echochrome é uma das maiores promessas de originalidade e (mais) uma prova de que nem sempre são os grandes orçamentos que encantam as multidões. **FREDERICO TEIXEIRA**

Durante a conferência de imprensa da Sony na Games Convention de Leipzig, o presidente da Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves, mostrou diversos títulos sonantes como **Metal Gear Solid 4**, **Killzone 2**, **Gran Turismo 5: Prologue** ou o novo **FIFA**. Mas só um jogo mereceu um elogio mais pessoal e uma expressão de entusiasmo: Echochrome. Porquê? Porque não parte de convenções, quebra algumas regras de design estabelecidas e acima de tudo parece ser estupidamente divertido e interessante.

Numa versão resumida podemos dizer que jogar Echochrome é como brincar com uma versão interactiva de um quadro do artista holandês M.C. Escher. O objectivo é levar um manequim de uma ponta à outra de um trajecto aparentemente impossível. E aparência é a palavra de ordem aqui, pois o jogador limita-se a manipular a perspectiva, horizontal e verticalmente, para tornar o percurso transitável.

No fundo, Echochrome leva-nos a regredir ao estado cognitivo de um bebé, quando este ainda julga que a bola que o adulto escondeu atrás das costas pura e simplesmente deixou de existir. Mas ilustre-se esta analogia com o caso prático: num dos primeiros níveis o pequeno boneco tem um buraco no seu trajecto. Se o jogador manipular a perspectiva de maneira a que não veja o buraco, então o boneco prossegue o seu trajecto sem peripécias. O mesmo se aplica a saltos, escadarias e diversos outros elementos que surgem, sempre com um factor de dificuldade crescente.

Apesar de ser desenvolvido nos estúdios da Sony no Japão, o conceito de Echochrome nasceu graças às experiências tecnológicas de Jun Fujiki, formado em design na Universidade de Kyushu. O japonês de 29 anos criou um sistema que permite computar os acontecimentos de um cenário em função da imagem que aparece num dado ecrã, algo bem mais fácil de descrever do que de concretizar. Daí a pegar nas formas impossíveis de Oscar Reutersvärd's (as mesmas que são usadas nos desenhos de Escher) foi apenas mais um passo.

O aspecto minimalista dos gráficos de Echochrome e a simplicidade do conceito permitem que este tenha a mesma versão para PlayStation 3 e PSP. Ainda assim, os donos de uma PS3 só poderão adquirir o título através da PlayStation Store, ao passo que os possuidores de uma PSP também vão ter o jogo disponível no formato UMD.

NA NET

Sites Relacionados:

http://tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/~fujiki
www.jp.playstation.com/scej/title/mugen
www.mcescher.com

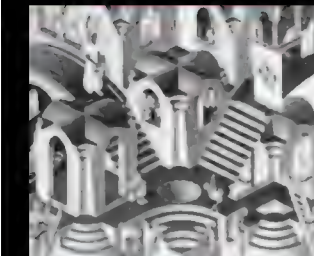
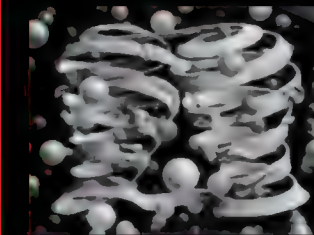
Manter aparências
Não são notórias diferenças nas formas manipuladas em Echochrome porque o jogo usa ilusões de óptica e cálculos matemáticos para manter a aparência de que nada mudou.

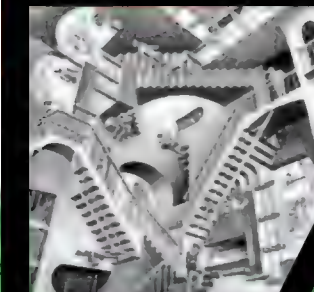
M.C. ESCHER

***Maurits Cornelis Escher** (1898 – 1972) é o artista gráfico holandês responsável por desenhos, litografias e xilogravuras que aproximam a Arte da Matemática, tendo o próprio reconhecido que, por vezes, se sentia mais próximo dos matemáticos do que dos seus «colegas artistas».*

*Podemos encontrar referências e tributos a Escher um pouco por toda a parte, seja em episódios dos Simpsons, em vídeos musicais de Incubus ou Daft Punk, ou até em níveis de jogos como **Lemmings**, **Sonic The Hedgehog** e, claro, Echochrome.*

Desenhando-se
1948

Côncavo e Convexo
1955

Laço de União
1956

Queda de Água
1961

Relatividade
1953

VIOLÊNCIA E VIDEOJOGOS

OS JOGOS MATAM?

Os videojogos sempre estiveram ligados a uma grande controvérsia. Crimes e massacres foram associados aos jogos e à violência do seu conteúdo. Devemos levar as acusações a sério? E como é em Portugal? **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Stefan Pakeerah tem 14 anos. É um adolescente típico de uma cidade inglesa: gosta de jogar à bola e videojogos, andar com os amigos e conhecer raparigas.

Warren Leblanc tem 17 anos. É outro adolescente inglês que partilha os mesmos gostos de Stefan. Os dois são amigos e vivem em Leicester.

No dia 27 de Fevereiro de 2004, Stefan recebe um telefonema de Warren. O amigo tinha conhecido duas raparigas e estava à espera dele em Stoke Woods Park, mais conhecido por The Dumps. O adolescente de 14 anos não pensa duas vezes, sai logo de casa e deixa espalhado no quarto uma cópia do jogo **Manhunt**, da Rockstar North.

Quando chegou ao The Dumps, Stefan procurou Warren. Ao encontrá-lo, perguntou-lhe pelas raparigas. Warren levantou um martelo que tinha nas mãos e desferiu vários golpes na cabeça de Stefan, fracturando a cabeça do surpreendido amigo em vários locais. Não contente, puxou de uma faca e apunhalou o cadáver selvaticamente.

Passado algum tempo, Warren foi capturado pela polícia que o encontrou cheio de sangue. A confissão foi automática. O julgamento foi marcado.

Suspensão do real

A psicóloga clínica Patrícia Arriaga Ferreira realizou um estudo inédito em Portugal sobre os efeitos dos jogos na agressão em jovens universitários e também sobre o efeito benéfico dos videojogos em crianças do ensino básico.

A psicóloga afirmou, na revista Pais e Filhos, que não existe uma catarse emocional (libertação da agressividade) de estados afectivos negativos através do jogo violento. Pelo contrário, os participantes do estudo demonstraram um comportamento hostil logo após jogarem um jogo violento.

«Não se presuma que um indivíduo joga e logo em seguida é violento. A participação num jogo violento pode facilitar a sua manifestação, mas os efeitos dos jogos podem depender de certas características individuais como o pensamento crítico, o raciocínio moral e a inteligência emocional», ressalva a especialista.

O certo é que tanto Patrícia Arriaga como a pedopsiquiatra Ana Vasconcelos concordam num ponto: a exposição permanente a jogos violentos pode tornar a criança indiferente à violência real. «Infelizmente, muitos desses jogos fazem da mente do utilizador um mero computador, sem sentimentos e sem consciência moral», asseverou a pedopsiquiatra numa entrevista à agência Lusa.

Ainda sobre a violência nos videojogos, Ana Vasconcelos afirma haver crianças que «expelem as suas tensões emocionais através do corpo e, em determinadas situações, ocorrem-lhes flashes violentos desses jogos, o que pode causar uma confusão de valores, baralhando o Bem e o Mal e deixando a criança sem saber como agir adequadamente perante os outros».

Para Henry Jenkins, académico e professor do MIT na área dos estudos comparativos dos media, «parte da natureza do jogar é suspender as consequências do mundo real e libertar-nos de modo a envolvermo-nos em algo mais do que fantasias. A interface do jogo ajuda-nos a reconhecer a fronteira entre o que fazemos no jogo e no que poderíamos fazer na vida real».

Portugal e a Europa

Até ao final do ano, a política europeia está nas mãos de Portugal. A diversidade cultural na Europa é enorme e cabe ao nosso país, durante a sua presidência da União Europeia, aprofundar as formas de cooperação entre os Estados-membros em relação ao dossier dos jogos violentos. A diferença entre os países vai desde a liberal Holanda, que não censurou Manhunt 2, até à Alemanha, que tem uma lista negra de jogos violentos.

Em Junho deste ano, o comissário europeu da Justiça, Liberdade e Segurança, Franco Frattini, reforçou a ideia de que é

importante haver uma maior cooperação entre os Estados-membros e que «caberá à presidência portuguesa escolher o caminho».
O ministro da Justiça português, Alberto Costa, afirmou em discurso que «não vamos estudar apenas um caminho, mas também dar sinais e intervir em acções que mostrem a gravidade que atribuímos a esta matéria e à necessidade de proteger as nossas crianças».
A classificação etária e de conteúdos é um dos processos para assegurar que os mais novos não sejam expostos a algo indevido para a idade. No nosso país, os sistemas de classificação são baseados no PEGI (Pan European Game Information), mas os pais queixam-se, através da Confederação Nacional das Associações de Pais, da falta de divulgação deste sistema. A inspectora-geral do IGAC (Inspecção Geral das Actividades Culturais), Maria Paula Andrade, responde que os jogos, além do selo do PEGI visível na capa, também têm um selo do IGAC com a classificação etária. «A classificação está lá e foi feita para proteger as crianças. Mas não podemos obrigar os pais a respeitá-la».

Factores decisivos

Os primeiros jogos a serem acusados de contribuir para a morte de inocentes foram **Doom** e **Wolfenstein 3D**, curiosamente ambos da id Software. Dois fãs destes jogos, Eric Harris e Dylan Klebold mataram 13 pessoas, em 1999, na escola secundária de Columbine (o conhecido massacre de Columbine). A imprensa generalista enfatizou o facto, dando razão às vozes que acusavam os videojogos violentos de ensinar os jovens a matar.
Nesse mesmo ano o FBI fez um simpósio. Educadores, administradores, profissionais da saúde mental e agentes policiais relacionados com as escolas onde ocorreram actos de violência juvenil reuniram-se para debaterem a questão. Como resultado surgiu um documento intitulado de "A School Shooter: A Threat Assessment Perspective" (Um atirador na escola: Uma perspectiva de como avaliar uma ameaça), onde se afirma que as ameaças de violência juvenil não são só um problema da escola, mas sim de toda a comunidade. E acrescentando que o comportamento de um adolescente está dependente das experiências e influências que ele tem.

A OPINIÃO DA INDÚSTRIA PORTUGUESA

O PEGI não serve só como referência para os pais e para os consumidores. Também serve para uma produtora medir o mercado e conceber uma estratégia de lançamentos.
Segundo Paulo Gomes, director executivo da sociedade de capital de investimento em videojogos GameInvest, a estratégia da Rockstar não é inocente, com os lançamentos de jogos como Manhunt 2 e **Grand Theft Auto 4**. Aliás, as classificações nos Estados Unidos são de extrema importância, já que a Sony e a Nintendo recusam-se a licenciar jogos marcados com AO (Adults Only). Por esse motivo, qualquer produtora antes de lançar um jogo considera o público-alvo e oportunidade de negócio. E como se faz em Portugal?

Hype!: A Game Invest toma em conta a classificação do PEGI e do IGAC na produção dos jogos?
Paulo Gomes: Para a GameInvest, as classificações são muito importantes. A nossa unidade de vendas estabelece uma previsão da procura dos produtos em cada zona geográfica, baseada no seu target. Por exemplo, para a produção do jogo **Sudoku For Kids**, foi estudado o mercado infantil e didáctico. Se a unidade de vendas concluísse que a dimensão do mercado não nos permitia lucrar com o investimento, teríamos desistido.
Neste momento estamos a desenvolver o protótipo de um conteúdo de elevada violência. A unidade de vendas está a avaliar paralelamente se pretendemos uma classificação "M" (Mature) ou "T" (Teen). Se apostarmos numa violência que ultrapassa o convencional para um jogo de acção e usarmos pormenores de violência explícita, perderemos a classificação "T" e diminuiremos drasticamente a audiência.

Quando a GameInvest faz um videojogo para maiores de 16 anos, está consciente que crianças com menos de 14 anos o vão jogar?
Sim, mas não deviam. Ou seja, a GameInvest está a preparar um produto que deverá ter a classificação de 16, porque se trata de um jogo num ambiente equivalente a um thriller cinematográfico. Num conteúdo desta natureza, qualquer jovem com 14, 15 anos (não menos) poderá jogá-lo com o mesmo prazer que vê um filme para maiores de 16. É algo perfeitamente normal. Realmente grave é permitir que uma criança de 6 ou 7 anos consuma videojogos, filmes ou séries televisivas para idades superiores a 16 anos. Mas então o que a indústria deve fazer? Deixar de produzir filmes, histórias ou jogos com terror ou violência? Não creio!
A solução não é a proibição. Devemos promover a compra legal dos videojogos e a integração dos pais e encarregados de educação neste mundo.

O relatório afirma ainda que os estudantes responsáveis por actos violentos nas escolas demonstraram uma obsessão atípica por filmes, programas televisivos, música, livros, revistas ou videojogos que focam temas como ódio, violência, controlo, poder, morte e destruição.

Estabilidade emocional

Em 2001, um relatório do gabinete do porta-voz da Administração norte-americana sobre a Saúde Pública revelou que o maior factor de risco para os tiroteios em escolas são centrados na estabilidade mental e na qualidade de vida doméstica, não na exposição aos media.
Mark Griffiths, psicólogo e professor da Universidade Nottingham Trent, na altura do assassinato de Stefan Pakeerah, afirmou que eram necessárias mais investigações sobre o comportamento dos adolescentes. Há estudos comprovativos de que as crianças menores de oito anos copiam o que viram no ecrã, mas «faltam estudos que acompanhem os adolescentes, de maneira a observar como os jogos influenciam o seu comportamento a longo prazo».
A luta entre a indústria dos videojogos, os media, os pais e os políticos está longe de acabar. A indústria quer manter o seu lucro e conquistar mais mercado. Os media receiam o crescimento deste novo entretenimento e a audiência que lhes está a ser retirada. Os pais sentem-se culpados pela falta de tempo que têm com os filhos. Os políticos não querem perder votos.
Todo este conjunto de factores e mais alguns envolvem esta polémica. Mas os seus intervenientes deveriam pensar mais nos Warren Leblanc que existem nas cidades ocidentais. Tentar compreender o que leva um adolescente a cometer um crime deste nível de violência.
O psicólogo e doutor da universidade de Leicester, Guy Cumberbatch, apresenta duas soluções para esta situação. A primeira é talvez a mais óbvia: «os pais devem criar uma dieta equilibrada de exposição aos media e um conjunto de regras base, que possam ser discutidas entre eles e as crianças». A segunda é a importância da sociedade mostrar às crianças que se pode resolver situações de conflito sem violência, na televisão, nos videojogos, etc. «Talvez um dia os Governos aprendam a negociar melhor e a declarar menos guerras. Talvez aí eles parem de dar o exemplo da virtude da violência».
Entretanto, Warren Leblanc está preso a cumprir uma pena perpétua. Dele nunca mais ninguém falou, mas para esta história ficam as últimas palavras do juiz Michael Stroke: «Tiraste a vida a uma criança de 14 anos de uma maneira brutal. Eu não quero saber ou perceber o que te levou a comportar assim. Mas uma coisa é clara, para mim: Tu, e só tu, foste responsável por este extensivo, cruel e sangrento ataque a um amigo».

O SISTEMA PEGI

O PEGI (Pan European Game Information) é o sistema europeu de classificação etária e de conteúdo dos videojogos, criado pela indústria e pelas entidades reguladoras das classificações de cada país. O objectivo é oferecer aos pais e aos consumidores a garantia de que certo jogo é adequado à idade referida no produto.

RETALHO SILENCIOSO

Os retalhistas têm um papel fundamental no acesso aos videojogos. Como abordam as lojas a questão da classificação etária? Informam os encarregados de educação do conteúdo dos jogos, antes de oferecerem a crianças? Recusam-se a vender jogos para maiores de 18 a adolescentes? A Hype! contactou várias entidades ligadas ao retalho, mas até à altura de fecho desta edição nenhuma quis responder.

M/18

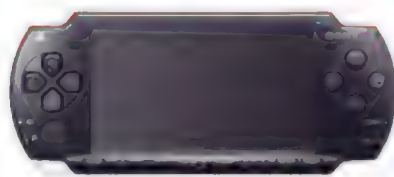
O caso "Manhunt 2 vs BBFC" demonstrou o poder dos sistemas de classificação etária e de conteúdo dos videojogos. Bastou a recusa de uma classificação para impedir a comercialização de um jogo.
Em Portugal provavelmente tal não aconteceria. À semelhança do que acontece com os filmes, os videojogos que apresentam um grande nível de violência são classificados para maiores de 18 anos.
Segundo a inspectora-geral do IGAC, Maria Paula Andrade, isto é suficiente para demonstrar ao consumidor que o conteúdo do filme ou videojogo não será adequado a um público menor de idade.
«Há algum alarmismo exagerado relativamente à violência dos videojogos. Se um jogo é considerado muito violento, é classificado para maiores de 18 anos. Em princípio, quem irá manuseá-lo será uma pessoa adulta. E um maior de idade não tem a mesma estrutura mental e social de um menor», esclarece.
No entanto, os menores de idade falam de, e jogam, produtos electrónicos com a marca M/18.
«O papel dos pais é importantíssimo na protecção das crianças», afirma Maria Paula Andrade.
A presidente da Federação das Associações de Pais do Centro, Maria Emília Bigotte, concorda que os pais não se devem alhear «da sua responsabilidade educadora e de formação pessoal dos seus descendentes». Mas, a sociedade também tem um papel interveniente, principalmente na regulamentação objectiva das classes de jogos.
«Sobretudo, deve ser tentada uma uniformização na classificação dos diversos tipos e níveis de jogos, da União Europeia, garantindo-se assim uma visão de conjunto que facilitará a monitorização do sistema e a introdução de correcções», acrescentou.

A NOVA SONY APRENDER COM OS ERROS

Há razões de sobra para que a Sony tenha apresentado, na feira Games Convention, em Leipzig, novos trunfos para o resto do ano, alguns dos quais orientados para o mercado europeu.

Antes de mais relembremos a E3 Expo, feira onde emergiu a nova PSP Slim & Light que, como o próprio nome indica, é mais leve e fina. E dado que, em muitos países, as pessoas não levam a PSP à rua temendo roubos, a nova versão tem uma saída de vídeo para ser jogada numa televisão. Seguiu-se a feira de Leipzig, onde a mesma PSP ficou de portas abertas a um sistema de GPS, um pacote de videoconferência e um serviço para download de filmes em parceria com a cadeia de televisão Sky – uma funcionalidade que não vai arrancar em Portugal, pelo menos não na primeira fase. Se acrescentarmos à equação a Go!Cam, pequena câmara que transforma a PSP numa máquina fotográfica e de vídeo, é fácil perceber que a Sony está a tentar potenciar os serviços da sua consola portátil de maneira a colmatar algumas das falhas mencionadas por David Reeves.

Já do lado da PlayStation 3 surge a Play TV, um sintonizador de televisão digital terrestre que permite gravar vídeos directamente no disco rígido da consola – Reeves garantiu-nos que é possível assistir a um canal enquanto se grava a programação de outro. Estes conteúdos podem ser visionados em alta definição a partir da própria PS3, ou exportados para a PSP e levados para qualquer lado, seja no autocarro ou até na televisão de um amigo (se se tratar de uma PSP Slim & Lite).

Já era sabido que a PS3 vai receber a câmara PlayStation Eye, que permite realizar videoconferência, gravar vídeos, tirar fotos e, claro, reconhecer os movimentos das pessoas nos novos títulos EyeToy ou até no futuro jogo de cartas **Eye Of Judgement**.

O elo de ligação

A maioria destes acessórios e serviços vai precisar de um ponto de convergência, um elo de ligação. Nalguns casos serão os próprios títulos a fazê-lo. É o caso de **Gran Turismo 5: Prologue**, que vai permitir aceder a conteúdos do mundo do desporto automóvel no próprio jogo - seja uma corrida real, um programa de TV sobre novos bólides ou até fotografias – e ainda jogar online com mais 15 pessoas em simultâneo. Outro exemplo é **SingStar PS3**: os utilizadores poderão criar uma página de Internet em jeito de um MySpace simplificado e aproveitar as potencialidades da PlayStation Eye para partilhar vídeos das suas interpretações musicais com outros utilizadores.

Mas o tal ponto de convergência, transversal a jogos, hardware e serviços, é a PlayStation Network. É aqui que vão estar alojadas páginas e conteúdos pessoais que pretendem fomentar um espírito de comunidade; é aqui que vão estar os vídeos dos utilizadores de Singstar; é aqui que a PSP vai começar a receber jogos mais curtos mas mais originais, tais como o promissor **Echochrome**. É é também através da PlayStation Network que os novos jogos da Sony vão ter o tempo de vida que os produtores quiserem e com mais conteúdo localizado, graças ao modelo dos micropagamentos. Por exemplo, **Buzz! Quiz TV** vai ter pacotes temáticos de perguntas para download, alguns dos quais em Português. Singstar PS3 vai permitir comprar álbuns online (o que dá acesso a um número assustador de músicas para fazer karaoke). Echochrome, Gran Turismo 5: Prologue e **Wipeout HD** vão ser distribuídos digitalmente através da PlayStation Network e estão construídos de forma a poder receber novo conteúdo - pago, claro.

E depois ainda há a pouco conhecida interface conhecida como PlayStation Home, que promete transformar o mundo da PlayStation 3 online numa espécie de Second Life onde os jogadores interagem entre si, constroem um lar virtual e acedem a conteúdos, gratuitos ou pagos. Quase todos os produtores da Sony com que a Hype! dialogou garantiram que o seu jogo vai ter «uma ligação ao Home», mas nenhum quis entrar em pormenores, o que é particularmente decepcionante tendo em conta que o Home é um conceito que nasceu e está em desenvolvimento na Europa.

Há um ano, a maioria da indústria questionava-se sobre a capacidade de resposta da Sony aos serviços online da Xbox Live!. Um ano depois as perspectivas são bem diferentes e as peças do puzzle começam a encaixar para formar uma imagem clara de onde a Sony quer chegar: um serviço online de acesso gratuito que interliga televisão, música, comunidades, acessórios e jogos, enformada na pele lifestyle do Home.

UNIÃO EUROPEIA

Em vez de seguir o exemplo da América do Norte, onde o preço da PlayStation 3 desceu, o presidente da Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves, mantém-se firme na decisão de manter o preço da consola europeia, oferecendo mais jogos e mais um comando. Tão firme, que agora a aposta é dinamizar estes "pacotes de entrada" com uma maior variedade de jogos, para agradar a todos os gostos.

Para além da Sony, a PlayStation 3 é fabricada pela Foxconn e ASUSTeK.

NA NET

Sites Relacionados:
http://pt.playstation.com

Desde Março é possível fazer download de seis conteúdos diferentes na PS3, enquanto se vê um filme, ouve música, navega na Internet ou se joga offline.

Falta de jogos originais na PSP, falta de serviços, falta de confiança na altura de lançamento da PS3 e falta de sentido de comunidade: 2007 não tem sido um ano fácil para a marca PlayStation. **FREDERICO TEIXEIRA**

STARCRAFT 2

ISTO NÃO É UMA REVOLUÇÃO

Mais quantidade, maior ritmo e melhores unidades: Starcraft 2 já mexe e promete trazer de volta todos os ingredientes que fizeram do original uma referência nos jogos de estratégia em tempo real. **FREDERICO TEIXEIRA**

TERRAN
Cowboys espaciais que andam de um lado para o outro em naves de sucata com grandes canhões e lasers.

PROTOSS
Uma forma de vida alienígena com um super intelecto, resmas de poderes mentais, uma armadura dourada e lâminas laser.

ZERG
Uma força parasítica que desce aos planetas e infecta as pessoas e criaturas, transformando-as em novas tropas para os seus exércitos.

Um pelotão de marines patrulha calmamente a superfície de um planeta devastado pela guerra. Subitamente, centenas de alienígenas irrompem pelo chão e correm desordeiramente na sua direcção. As garras, mandíbulas e sangue ácido destas bestas fazem os cowboys espaciais cair que nem tordos. Até a altura em que os escassos sobreviventes se desviam, deixando passar a cavalaria, enormes tanques que dizimam prontamente as fileiras de bicharocos suicidas. Do nada surge uma minhoca gigante que envolve tanques e marines na sua baba, engolindo tudo.

Starcraft 2 é assim, uma espécie de «xadrez animado» como me descreve o director de arte da Blizzard, Samwise Didier. Ou uma concretização do conceito que move as discussões «a minha é maior que a tua», ainda que mais rebuscada. É um jogo que privilegia o pensamento táctico e a coordenação motora para pôr em prática esse engendro muito rapidamente. Foi essa a magia que levou o original a vender nove milhões de cópias e é essa a magia que a Blizzard quer conservar a todo o custo. Ou seja, para este novo episódio não está em causa uma revolução, apenas uma evolução em continuidade.

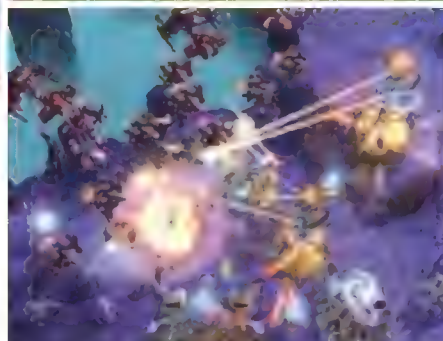
São razões que levam a premissa base do jogo a manter-se inalterada: três raças batalham pelo domínio das estrelas, em escaramuças à superfície de planetas. É a velha fórmula de construir uma base, erguer um exército e atropelar o adversário. Sim, desta feita Starcraft tem um mapa das estrelas onde os jogadores vão poder talhar a sua própria campanha, bem como árvores de diálogo para que os protagonistas conversem com os seus camaradas de armas. Mas nada disto promete ser revolucionário, pelo menos quando comparado com obras que exploram a componente de aventura com mais empenho e recursos. A evolução acontece no campo de batalha e, como em qualquer jogo da Blizzard, prende-se com subtilezas tais como unidades equilibradas e um interessante leque de habilidades.

ORGULHO NAS VACAS

Quando o primeiro Diablo saiu espalhou-se o rumor de que quem carregasse 10 mil vezes numa vaca do jogo ganhava acesso ao nível das vacas, um paraíso repleto de tesouros escondidos. É uma história tão ridícula que desde então a Blizzard a tem usado em todos os seus jogos. Em Starcraft, os que escrevessem não existe um nível das vacas (there is no cow level) ganhavam instantaneamente a partida contra o computador. Em Diablo 2 a Blizzard criou um nível com vacas repleto de tesouros escondidos. E a presença da raça Tauren em Warcraft 3 e World of Warcraft também se deve à insistência dos fãs em animais bovinos.

Defender a identidade própria

A sequela de Starcraft está em produção desde 2003, pouco após a conclusão da expansão Frozen Throne, para **Warcraft 3**. Nessa altura os jogadores elogiavam a presença de heróis em Warcraft, mas a equipa decidiu logo à partida não ceder à tentação de repetir o mesmo estilo de jogo no ambiente futurista de Starcraft. Como tal, a versão final de Starcraft não vai ter heróis (pelo menos online) e apresentará uma maior escala, com batalhas mais animadas e um menor número de habilidades que dependam de cliques no rato. A Starcraft interessa o ritmo, a força dos números – estão prometidas mais de 300 unidades em simultâneo no ecrã – e a automatização.

De tempos a tempos, o trabalho de produção tem sido interrompido para «dar uma ajuda à equipa de **World Of Warcraft**», confessa-me o homem com nome de Hobbit. Algo que até tem dado os seus frutos no que respeita ao design das unidades. Por exemplo, já existe uma unidade que intercepta outras unidades tal como um guerreiro de World Of Warcraft e uma pequena nave capaz de desaparecer e aparecer noutro local do terreno, à semelhança dos magos de Warcraft. São pequenas adições que foram muito bem recebidas pelos dez mil fãs sul-coreanos que assistiram à apresentação das primeiras imagens do jogo – a Coreia do Sul foi seleccionada para revelar o projecto por ser o país onde a febre de competições de Starcraft atingiu o seu pico.

Um mar de jogadores hardcore olha para as habilidades descritas e começa de imediato a magicar na sua aplicação em desafios online. Mas também existe uma boa porção que prefere uma campanha sólida, com desafios interessantes. Para esses a Blizzard está a engendrar uma história não linear, sobre a qual ainda não revela detalhes, mas também a mudar pequenos vícios que têm impregnado os jogos de estratégia em tempo real. Implementações simples como unidades que se desviam para que outras passem, ou grandes batalhões de unidades onde cada indivíduo tem uma animação independente. São pormenores que, todos somados, alimentam a envolvência do jogador, em vez de causar frustração.

Trailer no DVD

Samwise é o director de arte da Blizzard e a razão para as formas exageradas e cores vivas presentes em Warcraft 3 e World Of Warcraft. É um dos membros mais antigos da equipa e, de vez em quando, empresta a sua voz a personagens e bichos presentes nos títulos. Também é o vocalista dos metaleiros Level 70 Elite Taureen Chieftain, banda responsável por concertos dentro e fora de World Of Warcraft. O presidente da Blizzard, Mike Morhaime, é o baixista

Grafismo intemporal

Como qualquer jogo recente da Blizzard, Starcraft apresenta um aspecto cartoonesco. Didier explica que há boas razões para que este estilo domine, pois confere-lhe um ar mais intemporal. «Quando assistimos a um filme velho da Disney ou um cartoon do Popeye, apercebemo-nos que há algo de mágico. É isso que tentamos fazer com os nossos artistas». E tal como acontece em **Team Fortress 2**, o uso de cores brilhantes, torsos desproporcionados e armas de fazer inveja a um psicopata facilitam a diferenciação de cada unidade no campo de batalha. Para além disso, ajuda a baixar as especificações necessárias para correr o software, uma vez que não são necessários grandes polígonos ou shaders para criar um estilo visual apelativo - Starcraft 2 ainda nem sequer está perto de chegar ao mercado mas a Blizzard garantiu-nos que para tirar o máximo partido gráfico da experiência será apenas necessária uma placa gráfica com suporte para DirectX 9.

Quanto aos planos para a componente online, Samwise apenas avança que o serviço da Blizzard, Battle.net, está a ser preparado para suportar modificações criadas pelas comunidades, gestão de clãs, um serviço de emparelhamento de jogadores mais eficiente e um punhado de «agradáveis surpresas». Mas até o jogo estar pronto ainda falta muito tempo. A esmagadora maioria da campanha a solo ainda nem sequer está criada, quanto mais afinada.

Se há algo que a Blizzard sabe fazer é gerir expectativas, equilibrar os jogos e deixar as suas franchises respirar. E Starcraft 2 não parece ser a excepção à regra. E não há assim tantas produtoras de referência que subsistam há mais de uma década, no PC, com apenas três propriedades intelectuais (Warcraft, **Diablo** e Starcraft).

Trailer no DVD

FALLOUT 3
DO CÉU CAIU UMA BOMBA

É um dos pináculos dos jogos de role-play, uma referência incontornável dos anos 90. Fallout está de regresso, desta feita pelas mãos da mesma equipa que criou Oblivion. A Hype! experimentou o jogo e revela os segredos mais negros. **FREDERICO TEIXEIRA**

Hoje em dia são vários os jogos e personagens que se estão a tornar mais obscuros. Vejam-se os exemplos de Sonic, Wario, Prince Of Persia, Sam Fisher e tantos outros. Mas nem sempre foi assim nesta indústria. Nem sempre pudemos explorar a faceta negra, quanto mais ter opção moral sobre as acções praticadas. A possibilidade de exercer o livre arbítrio num mundo virtual pejado de elementos *gore*, e com total despudor pelo politicamente correcto, ainda hoje faz os jogadores mais velhos recordar Fallout com um brilho nos olhos.

Infelizmente, a época dourada da editora Interplay (berço da série) morreu e com ela foram enterradas uma série de licenças emblemáticas dos jogos de role-play. Pelo menos até 2004, momento em que a equipa da Bethesda se reuniu para decidir o que fazer assim que terminasse **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Perante a necessidade de escapar à fantasia medieval de Oblivion, os produtores concordaram que seria interessante reavivar Fallout – a esmagadora maioria dos presentes eram fãs acérrimos. Assim dito assim feito: poucos dias depois, o produtor executivo da Bethesda, Todd Howard, tinha um *post it* em cima da secretária a dizer «O Fallout é vosso».

Já com a licença em mãos mas ainda com a produção de Oblivion a avançar a todo o vapor foi necessário definir os contornos do novo Fallout. O recurso à perspectiva na primeira pessoa foi um passo lógico, não só porque permitia aproveitar o motor gráfico desenvolvido para Oblivion (que entretanto foi muito, muito melhorado), mas também porque o foco de Fallout é a componente de

exploração e aventura. Como tal, o facto de interagirmos com outras pessoas "pelos olhos da personagem" aumenta a proximidade entre o jogador e o protagonista.

A história continua

Ficou também estipulado que a acção decorreria 30 anos após o desfecho de Fallout 2, no mesmo mundo devastado por uma guerra nuclear entre a China e os Estados Unidos. Só que, desta feita, o jogo transitou para a costa Este dos Estados Unidos, em Washington. E o jogador começa por interpretar o papel de um bebé no seu primeiro ano de vida, dentro de um abrigo nuclear de onde ninguém sai ou entra há 200 anos. A Bethesda considera que este arranque, onde durante horas se jogam momentos chave da infância e adolescência do protagonista, é essencial para entrar no espírito do jogo. E também permite que o jogador se apegue a algumas personagens, tais como o seu pai, cuja voz é interpretada por Liam Neeson, actor em filmes como "Schindler's List" ou "Kinsey". Como explica o vice-presidente para o Marketing da Bethesda, Pete Hines, «convém primeiro criar uma relação de proximidade entre o protagonista e o seu pai, se depois o vamos fazer desaparecer e usá-lo como pretexto para que o jogador abandone o abrigo nuclear e explore o mundo».

Mas o grande desafio ao pegar-se num jogo como Fallout é o de conseguir adaptar a série aos novos padrões de design e exigência da indústria, preservando o ambiente, a estética e a natureza narrativa dos antecessores. E depois de observarmos o novo Fallout durante quase uma hora podemos com tranquilidade dizer que a Bethesda se está a esmerar. Comparativamente com Oblivion, Fallout é geograficamente mais circunscrito, mas é também mais íntimo e violento. Ou seja, para este projecto a equipa não quis apostar num espaço de jogo colossal, optando por um mundo mais trabalhado gráfica e narrativamente. É algo que já se nota nos próprios actores virtuais: ao contrário do que acontecia em Oblivion, já se tratam pelo nome próprio e têm conversas mais pessoais interrompidas à medida que o jogador se aproxima.

NA NET

Sites Relacionados:

http://fallout.bethsoft.com

Escombros em alta definição

Desde que se sai pela primeira vez do abrigo nuclear, Fallout 3 mostra todo o seu esplendor visual: assim que uma grande porta de ferro se abre, somos cegados pela luz natural e, lentamente, uma gigantesca planície de escombros vai ganhando contornos. Pete Hines brinca afirmando que «a destruição é a nossa nova floresta». Aliás, o preciosismo da Bethesda em preservar o ambiente de Fallout vai ao ponto de todo o trabalho gráfico ter começado pela recriação de cada um dos objectos presentes nos antecessores em modelos tridimensionais com alta definição. Tudo o resto foi construído posteriormente, para que os modeladores e artistas ficassem em sintonia com o que fora feito anteriormente na Interplay.

Assim que assistimos aos primeiros confrontos também nos apercebemos do que Pete quis dizer com «isto é um jogo violento». O disparo certeiro na cabeça de um humanóide fez com que as paredes ficassem pintadas de vermelho e um corrimão ficasse com rasto de sangue. O cérebro do pobre reagiu à bala como se esta fosse dinamite e um dos seus olhos rebolou por uma escadaria abaixo. O espectáculo *gore* serviu também para mostrar um sistema de combate mais próximo do usado em **Knights Of The Old Republic** do que o implementado em Oblivion. O jogador interage em tempo real com o ambiente circundante mas, em termos práticos, existe um sistema de combate por rondas em pano de fundo que determina o resultado de cada acção de combate. Ou seja, os que preferem jogos de acção pura podem investir nos pontos de acção e precisão da sua personagem; já os que preferem um desafio mais táctico podem pausar o jogo a qualquer momento e controlar cada elemento da batalha, tal como em Fallout 1 e 2 - e até podem mudar para uma perspectiva na terceira pessoa, quase isométrica, caso se sintam nostálgicos.

Pete reservou o melhor para o fim: a cidade de Megaton, um amontoado de chapas de ferro toscas que formam casas, com ruas povoadas por pais, mães, vacas mutadas e um velho louco que gosta de molhar os pés em água radioactiva. Existem dezenas de objectivos na cidade, dezenas de locais para explorar e de personalidades distintas. Contudo, o tempo da demonstração estava a chegar ao fim, e uma vez que Pete estava a interpretar uma personagem maquiavélica, optou por simplesmente detonar a bomba nuclear na praça central. Onde havia uma cidade ficou uma cratera e escombros. «É um jogo de role-play, e por muito que nos custe destruir milhares de horas de trabalho em segundos, temos de apresentar escolhas ao jogador e deixá-lo agir como entender», concluiu.

SEXY BOY

No seu décimo aniversário, o protagonista de Fallout 3 recebe como prenda um gadget para colocar no braço, o PIP-Boy 3000. Este utensílio permite sintonizar rádios, distribuir novas habilidades com base na experiência adquirida, aceder ao inventário e consultar todo o tipo de informação e menus de configuração.

HISTORIAL FALLOUT

Fallout (1997)
Fallout foi o título de estreia para a divisão de role-play da Interplay, berço de jogos como Baldur's Gate e equipas como a Bioware e a Black Isle. Foi o primeiro jogo de role-play onde se podia interpretar seriamente uma personagem boa ou má, dando alguma consequência às escolhas do jogador. E o seu cenário pós-apocalíptico era um dos poucos que fugia do molde de fantasia medieval a que os jogos de role-play para computador estavam associados. Por todos estes motivos, este é um dos precursores dos grandes jogos de aventura da actualidade.

Fallout 2 (1998)
Fallout 2 ampliou quase todos os aspectos que tornaram o seu antecessor um sucesso. O mundo ficou maior, a história mais complexa e o combate mais desafiante. A possibilidade do jogador prostituir a sua mulher é que não teve a recepção mais calorosa do mundo.

Fallout Tactics (2001)
É certo que os combates tácticos de Fallout, executados por turnos, eram interessantes. Mas daí a criar um jogo só em torno disso já foi esticar um pouco a corda.

Fallout: Brotherhood Of Steel (2004)
Um jogo de acção onde as personagens evoluíam com a experiência. A reacção dos fãs da série a este título foi tão irada que a Interplay teve de fechar o fórum de discussão oficial.

ENTREVISTA A JOÃO PICOITO

EU TENHO DOIS AMORES

Música vencedora do Xbox Soundtracks no DVD

João Picoito, estudante de apenas 17 anos, venceu o concurso nacional Xbox Soundtracks. Candidatou-se a um curso superior de Medicina onde estima entrar sem dificuldades, mas as suas verdadeiras paixões são a música e os videojogos. **GONÇALO BRITO**

Foi por mero acaso que João Picoito descobriu o concurso Xbox Soundtracks. O jovem músico estava a fazer uma busca no Google com o termo "soundtracks" quando se deparou com o concurso da Microsoft. Para participar na competição era necessário pegar num dos muitos trailers de jogos para a Xbox 360 e musicá-los. **Viva Piñata**, **Halo 3**, **Assassin's Creed** e **Fable 2** eram algumas das opções disponíveis. João escolheu dar música a Fable 2 e durante os últimos meses teve o seu tema, "Heavy Falling Feather", a votação no site oficial do concurso. A vitória de João Picoito, para além da exposição mediática que já lhe está a proporcionar, colocá-lo-á no interior dos estúdios da Universal Music Portugal para gravar o tema com que triunfou (algo que já terá acontecido pela altura que lerem estas páginas). Depois, com o seu tema gravado com uma qualidade profissional, o jovem vencedor poderá utilizá-lo como melhor lhe aprouver.
João Picoito ainda nem sabia escrever quando a música entrou na sua vida. Com apenas cinco anos, começou a tocar piano e a desenvolver o seu gosto pela música clássica. O início da adolescência, aos 13 anos, aguça o gosto pelo rock e a compra de uma guitarra eléctrica torna-se inevitável. Para João Picoito, os responsáveis são Steve Vai, Joe Satriani e John Frusciante, dos Red Hot Chili Peppers.
Apesar de contar apenas 17 anos, João Picoito deixa transparecer uma maturidade musical invulgar: «Não tenho uma banda nem um estilo de música favorito. Consigo encontrar coisas interessantes em bandas bastante diferentes. (...) Costumo referir Metallica e Debussy como as minhas principais influências, por serem os exemplos mais extremos, mas também gosto muito de Mars Volta, Dillinger Escape Plan e Massive Attack», revela o autor, para ilustrar o seu gosto eclético.

Talento inato

A massificação da Internet trouxe mudanças profundas aos hábitos das pessoas. Algo que mudou radicalmente foi a forma de aprendizagem musical. No grande mundo virtual é possível encontrar sites que ensinam a tocar os mais diversos instrumentos e que disponibilizam partituras e tablaturas de músicas. Filho da geração faz-tu-mesmo, João Picoito é um desses novos músicos que aprendem a tocar praticamente sozinhos. «Nunca andei em nenhum Conservatório nem nada do género, mas tive aulas de piano porque a escola de ensino básico que frequentei tinha uma escola de música integrada. Normalmente, quando quero tocar alguma música de uma banda de que gosto, recorro à Net». Temos portanto um músico feito pela Internet que venceu um concurso que decorreu na Internet.
Em paralelo com a música, os videojogos são a outra paixão de João Picoito. **Age Of Empires 2**, jogo de estratégia para PC, é o seu favorito, mas também adora jogar na Xbox jogos como **Conflict: Desert Storm**, **Collin McRae**, **Halo** e outros. Curiosamente, nunca jogou Fable. Então porquê musicar o trailer de Fable 2? "Vi os trailers todos que estavam a concurso e concluí que o Fable 2 era o mais misterioso e fantástico e, portanto, o que mais tinha a ver com as músicas que eu andava a compor".

NA NET

Sites Relacionados:
www.myspace.com/instrumentalexperimental
www.xbox.com/pt-PT/music

O COMPOSITOR E A TECNOLOGIA

Não é fácil ser-se um compositor solitário, mas a tecnologia actual torna tudo mais agradável e simples. João Picoito explica como se faz. «Só uso um PC, um par de guitarras e algum software. Ligo a guitarra ao PC através do Riff Tracker, da Line 6, que emula uma carrada de amplificadores e faz de processador de efeitos. Como não tenho teclado MIDI, componho as partes de teclas e de percurssão com o Live 6, da Ableton, que tem uma grelha tipo pauta, onde colocas as notas musicais e os padrões rítmicos».

Quem espreitar o MySpace de João Picoito (ver Sites Relacionados), ouvir "Heavy Falling Feather" e visionar o trailer vencedor de Fable 2 repara que a música do vídeo é de duração inferior. Isto leva a pensar que o autor talvez tenha aproveitado uma música que já tinha composto, adaptando-a ao jogo da Microsoft. João refuta a ideia: «criei "Heavy Falling Feather" para o trailer de Fable 2 e depois concebi uma versão maior do tema. É claro que aproveitei uma ou outra ideia que já tinha, mas a inspiração para compor foi mesmo Fable 2». Para capturar o ambiente «misterioso e fantástico» do jogo, o jovem criou texturas sonoras umas em cima das outras, com violinos e ruídos, às quais adicionou grandes quantidades de reverb e delay.
Fora do mundo das bandas sonoras, João Picoito também tem uma banda de rock, ainda que esta ensaie com uma regularidade intermitente: «Tenho uma banda de rock com amigos, mas estamos um bocado parados. É composta por bateria, baixo, duas guitarras e uma voz, e está sempre a trocar de nome: agora chama-se On Beauty». Com tanta actividade musical e um curso superior de Medicina à porta, é possível que algo tenha de ficar para trás. A Faculdade tem prioridade, naturalmente, mas o que João gostava mesmo era de ser um compositor profissional de bandas sonoras, embora não esqueça que «uma banda de rock tem outras vantagens, como tocar ao vivo». O futuro de sonho passaria por ambas as hipóteses mas, para já, vai compondo e mantendo debaixo de olho iniciativas como a Xbox Soundtracks.

O concurso Xbox Soundtracks realizou-se em simultâneo um pouco por toda a Europa e África do Sul. A maior parte dos vencedores inspirou-se em Fable 2.

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
BIOSHOCK	9
CIVILIZATION 4: BEYOND T...	9
ELITE BEAT AGENTS	8
GHOST RECON: A.W. 2 (PC/PS3)	8
NHL 08	8
RUGBY 08	8
SUPER PAPER MARIO	8
TRAUMA CENTER: SECOND...	8
WARHAWK	8
CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION	7
COLIN MCRAE: DIRT	7
HEAVENLY SWORD	7
MOTOGP '07	7
RATATUI (PS2)	7
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	7
WORMS: OPEN WARFARE 2	7
CAPCOM PUZZLE WORLD	6
JUICED 2	6
MONSTER HUNTER FREEDOM 2	6
STRANGLEHOLD	6
STUNTMAN: IGNITION (X360/PS3)	6
SURF'S UP	6
GHOST RECON: A.W. 2 (PSP)	5
BOOGIE	4
RATATUI (X360)	4
STUNTMAN: IGNITION (PS2)	4

FORA DE JOGO

Os jogos adiados ou cancelados

Brothers In Arms: Double Time (Wii) 23 de Novembro

Dark Messiah Of Might & Magic: Elements (X360) 1º Trimestre 2008

Dark Sector (X360/PS3) 22 de Janeiro de 2008

God Of War: Chains Of Olympus (PSP) Março 2008

Lost Odyssey (X360) Fevereiro 2008

LA Noire (PS3) 4º Trimestre 2008

Rock Band (X360/PS3/PS2) 1º Trimestre 2008

The Club (PC/X360/PS3) 1º Trimestre 2008

Turok (X360/PS3) 8 de Fevereiro 2008

LEITORES: OS JOGOS MAIS ESPERADOS

Posição	Jogo	Votação	Previsão
1	Mass Effect	19%	23 Novembro
2	Halo 3	14%	Já disponível
3	Hellgate: London	13%	2 Novembro
4	Spore	11%	2008
5	Fallout 3	10%	Outono 2008
6	Assassin's Creed	8%	9 Novembro
7	The Orange Box	7%	19 Outubro
8	Lost Odyssey	7%	Fevereiro 2008
9	Football Manager	6%	19 Outubro
10	Unreal Tournament 3	5%	30 Novembro

Querem participar na eleição dos jogos mais esperados? Enviem a lista dos cinco títulos que mantêm debaixo de olho (ordenada de forma hierárquica, do mais importante para o menos importante) para **leitoreshype@mygames.pt**. O subject do email deve ser "Jogos Mais Esperados". Não esquecer: a lista deve conter apenas jogos que ainda não tenham sido editados em Portugal.

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
BioShock

Um grande jogo de acção, onde a estética art deco da primeira metade do século XX se funde com tecnologias e poderes futuristas.

ALTERNATIVA
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Um bom jogo de acção táctica que aprimora os conceitos do primeiro episódio. Um dos melhores (se não mesmo o melhor) jogo da série Ghost Recon.

CLÁSSICO
Mafia

Um jogo de gangsters com uma trama adulta e tiques cinematográficos. A versão interactiva do "Once Upon A Time In America" de Sergio Leone.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Warhawk

Uma combinação explosiva de jipes, tanques e aeronaves em batalhas online. São 30 euros bem dados.

ALTERNATIVA
Heavenly Sword

Não tem o brilho de God Of War nem a criatividade de Prince Of Persia mas vale a pena espreitar este jogo nem que seja só pela história e expressividade das personagens.

CLÁSSICO
Resistance: Fall Of Man

Não suscita gritos histéricos nem repelões de cabelo, embora encerre pontos interessantes que o tornam único. Um bom jogo de acção.

PLAYSTATION 2

MODERNO
God Of War 2

Despedida magistral aos anos dourados da PS2. Um jogo que nos subjuga num transe hipnótico em que nunca sabemos o que vai acontecer de seguida.

ALTERNATIVA
Okami

O derradeiro uivo da Clover Studios casa arte e game design com pinceladas de génio.

CLÁSSICO
GTA: Vice City

Uma viagem aos anos 80 repleto de espancamentos, atropelamentos e roubo de automóveis. A banda sonora é um luxo e o leque de personagens memorável.

XBOX 360

MODERNO
BioShock

Um grande jogo de acção, onde a estética art deco da primeira metade do século XX se funde com tecnologias e poderes futuristas.

ALTERNATIVA
The Darkness

Muita violência sem que pareça gratuita neste jogo de acção, graças à atmosfera e à narrativa.

CLÁSSICO
Call Of Duty 2

Um dos mais envolventes jogos de acção inspirado na Segunda Guerra Mundial. Empolgante e imprevisível.

WII

MODERNO
Super Paper Mario

O velhinho Super Mario Bros reinventado numa aventura que alterna entre as duas e as três dimensões. Uma compra obrigatória na Wii.

ALTERNATIVA
Trauma Center: Second Opinion

Uma adaptação da DS com conteúdos adicionais e bom uso dos comandos da Wii. Não há nada igual.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Aventura de proporções épicas, jogabilidade *old school* e uma encantadora direcção artística.

PSP

MODERNO
Tomb Raider Anniversary

É tudo o que um remake deve ser: fazer-nos recordar tantas cenas familiares e ao mesmo tempo parecer-nos fresco e novo.

ALTERNATIVA
Harry Potter e a Ordem da Fénix

Um complemento interessante ao filme e livro. A EA revolucionou a série e assumiu a liberdade de movimentos como a solução.

CLÁSSICO
Lumines

O herdeiro moderno de clássicos viciantes como Tetris e Puzzle Bobble. O conceito está bem trabalhado e garante semanas de diversão.

DS

MODERNO
Elite Beat Agents

O sentido de ritmo, de estética e de humor deste rhythm game não deixará ninguém indiferente.

ALTERNATIVA
Puzzle League DS

Compra obrigatória para quem gosta de jogos de puzzles. Inclui diversos modos de jogo e provas para múltiplos jogadores, on e offline.

CLÁSSICO
Nintendogs

Um jogo para toda a família em que podemos brincar e tomar conta de um cão virtual. Existem packs com raças para todos os gostos.

LANÇAMENTOS DE OUTUBRO

PC

- BLACKSITE Ecofilmes
- CLIVE BARKER'S JERICHO Atari Ibérica
- COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS Ecofilmes
- DETERMINANCE PlayGames
- FOOTBALL MANAGER 2008 Ecofilmes
- FREAK-OUT PlayGames
- FURY Atari Ibérica
- HOUR OF VICTORY Ecofilmes
- MY HORSE AND ME Atari Ibérica
- NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER Atari Ibérica
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Ecofilmes
- RAIL SIMULATOR Electronic Arts
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- SUNAG Ecofilmes
- TABULA RASA Infocapital
- THE WITCHER Atari Ibérica
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes
- TIMESHIFT Infocapital

XBOX 360

- BLACKSITE Ecofilmes
- CLIVE BARKER'S JERICHO Atari Ibérica
- CRASH OF THE TITANS Infocapital
- KENGO ZERO Ecofilmes
- NBA 2K8 Infocapital
- NBA LIVE 08 Electronic Arts
- NHL 2K8 Infocapital
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Ecofilmes
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes
- TIMESHIFT Infocapital
- TOMB RAIDER: ANNIVERSARY Ecofilmes
- VIRTUA FIGHTER 5 Ecofilmes

PS3

- BLACKSITE Ecofilmes
- CLIVE BARKER'S JERICHO Atari Ibérica
- EYE OF JUDGEMENT Sony CE Portugal
- FOLKLORE Sony CE Portugal
- JUICED 2 Ecofilmes
- LAIR Sony CE Portugal
- NBA 2K8 Infocapital
- NBA LIVE 08 Electronic Arts
- NHL 2K8 Infocapital
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Ecofilmes
- STRANGLEHOLD Ecofilmes
- STUNTMAN: IGNITION Ecofilmes

Wii

- BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME Ecofilmes
- CARNIVAL Infocapital
- COSMIC FAMILY Ecofilmes
- CRASH OF THE TITANS Infocapital
- HARVEST MOON: MAGICAL MELODY Concentra
- METROID PRIME 3 Concentra
- MY HORSE AND ME Atari Ibérica
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- SPYRO 7 Infocapital
- TABLE TENNIS Infocapital
- THE BIGS Infocapital
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes

PS2

- CRASH OF THE TITANS Infocapital
- JAMBA ALLSTARS Infocapital
- MOTOGP '07 Ecofilmes
- NARUTO ULTIMATE NINJA 2 Atari Ibérica
- NBA 2K8 Infocapital
- NBA LIVE 08 Electronic Arts
- NHL 2K8 Infocapital
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Ecofilmes
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- SPYRO 7 Infocapital
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes

PSP

- CODED ARMS: CONTAGION Ecofilmes
- CRASH OF THE TITANS Infocapital
- FREAK-OUT PlayGames
- MARVEL ULTIMATE ALLIANCE Ecofilmes
- PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE Sony CE Portugal
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes
- TOMB RAIDER: ANNIVERSARY Ecofilmes
- WARRIORS OF THE LOST EMPIRE Infocapital

DS

- CRASH OF THE TITANS Infocapital
- DISNEY FRIENDS Ecofilmes
- DOLPHIN ISLAND Ecofilmes
- DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER Concentra
- HIGH SCHOOL MUSICAL Ecofilmes
- JAM SESSIONS Ecofilmes
- MY HORSE AND ME Atari Ibérica
- NARUTO NINJA COUNCIL Concentra
- PAINT BY DS Infocapital
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE Ecofilmes
- SPYRO 7 Infocapital
- THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS Concentra
- THRILLVILLE: OFF THE RAILS Ecofilmes
- TONY HAWK'S PROVING GROUND Ecofilmes
- TOONDOKU Ecofilmes

Demo e Trailer no DVD
STRANGLEHOLD
TIRO EM SECO
Os videojogos vivem enamorados pelo cinema e ele parece começar a retribuir esse amor. Stranglehold é um casamento até que a morte os separe ou será esta uma relação condenada ao divórcio?
TESTE
NELSON CALVINHO

Em 2003, John Woo decidiu criar, em conjunto com o seu amigo e produtor de muitos dos seus filmes, Terence Chang, a Tiger Hill Entertainment, um estúdio com o propósito de criar brinquedos e conteúdos para banda desenhada e, especialmente, para videojogos. Nesse ano chegava ao mercado **Max Payne 2**, a sequela de um jogo que tinha como referencial de orientação precisamente as obras do realizador chinês. Ora, John Woo percebeu que havia aqui uma oportunidade latente. Se os videojogos importavam do cinema os modelos de produção e de narrativa do *studio system* de Hollywood, e se os seus filmes até eram citados com proveitos financeiros (Max Payne, mais tarde **F.E.A.R.**), porque não tirar ele próprio partido desse potencial, sobretudo quando, no seu ponto de vista, a indústria dos videojogos não possui a arte ou o engenho para emprestar força dramática aos espaços virtuais ou a agilidade visual para criar obras de acção espectacular? Em suma, se os outros faziam "jogos à John Woo", porque não John Woo fazer jogos que são filmes à John Woo?

«Para mim, os jogos e o cinema são o mesmo», comentava o chinês em 2003, explicando a formação da Tiger Hill. «Contar uma história e criar visuais belos é a natureza de ambos. Sendo os videojogos cinematográficos por natureza, faz todo o sentido encurtar a distância entre o cineasta e o autor de videojogos, de forma a criar a derradeira experiência em jogos de acção e aventura».

A forma como John Woo vê esta relação entre cinema e videojogos sintetiza tudo o que há de bom e de errado em Stranglehold, o fruto da sua investida na indústria do entretenimento interactivo. Afinal os videojogos devem ou não ser uma espécie de filmes interactivos? Pelo menos é por aí que Stranglehold quer seguir.

O jogo é a sequela de "Hard Boiled". O filme, de 1992 é considerado um dos melhores de Woo e foi o último feito pelo realizador em Hong Kong antes de ceder ao canto de sereia de Hollywood. Não é um dos aspectos menos importantes de Stranglehold que seja capaz de estreitar os laços entre cinema e videojogos, depois de **Enter The Matrix** ter aparecido como a continuação oficial da trilogia dos irmãos Wachowski, e depois de **The Godfather**, o jogo, ter prolongado a vida de uma trilogia sagrada do cinema. Stranglehold não é uma «pseudo-sequela» ou uma «sequela, apesar de tudo», como alguns comentaram em tom condescendente. Trata-se de uma sequela de corpo inteiro, apenas rompendo as convenções que tomamos como certas pelo facto de vestir uma nova pele.

O jogo recupera Chow Yun Fat, o actor que deu corpo ao inflexível inspector "Tequila" Yuen, versão oriental de Dirty Harry, um polícia que, em nome das boas intenções, não teme usar todos os meios para atingir os fins, nem que para isso seja preciso violar a Lei que devia defender acima de todas as coisas. Tequila é apanhado na teia de uma guerra entre tríades chinesas quando o líder da Dragon Claw lhe pede que descubra e liberte a sua filha e neta, raptadas por uma organização mafiosa nova e com aspirações a ascender ao topo da cadeia alimentar. A aventura vai levá-lo numa viagem entre o submundo de Hong Kong e Chicago, com altercações entre grupos chineses e soviéticos.

Da tela para o monitor

A partir daqui, Stranglehold tem posta à sua frente toda uma colecção de alusões ao filme que lhe motivou a nascença. O anti-herói Tequila, um tipo duro, irónico e melancólico, assim como o microcosmo de personagens, relações e cenários que o rodeiam, beneficiam do seu passado cinematográfico para os elevar em termos de complexidade psicológica e dramática acima da mediana dos heróis dos videojogos. O que faz a Midway – o estúdio criou o jogo com o permanente acompanhamento de John Woo, que escreveu o argumento e supervisionou toda a produção – com essa matéria-prima é que pode ser discutível.

O jogo não tem vergonha de repetir todas as marcas de "Hard Boiled". O início épico, em que Tequila tem um mercado chinês à mercê para destruir até ao mais banal ob-

A Edição de Coleccionador da versão PS3 é acompanhada do filme "Hard Boiled" em alta definição, com documentários de bastidores, cenas cortadas de Stranglehold e um making-of do jogo, tudo no mesmo disco Blu-Ray.

São várias as homenagens de Max Payne a John Woo: a câmara lenta, as duas pistolas, o nível chamado "Hard Boiled" e até o nome de John Woo, usado como password para entrar no quartel de um gangue.

NA NET

Sites Relacionados:

http://strangleholdgame.com
http://en.wikipedia.org/wiki/John_woo

Truques e Dicas:

n.d.

STRANGLEHOLD EM TRIÂNGULO

Tequila Time

Uma expressão para descrever as sequências de acção em câmara lenta – basicamente é uma versão do Bullet Time de Max Payne – em que tudo o que se passa no jogo fica mais lento, permitindo seleccionar calmamente os alvos e premir o gatilho para um tiro certeiro.

Standoffs

Versão moderna dos duelos dos westerns, os standoffs são momentos em que Tequila se vê confrontado com o cano da arma de um ou mais inimigos apontados à sua cabeça. Esta situação melindrosa proporciona momentos integrados no jogo em que a acção entra em câmara lenta: um pouco como o Tequila Time, excepto que aqui o jogador não só tem de acertar em cheio sobre os alvos como ainda tem de se desviar dos projécteis inimigos – usando o joystick esquerdo do gamepad.

Mass Destruction

O motor gráfico Unreal 3 e o motor físico Havok dão nisto: um cenário quase completamente destrutível. Alguns objectos, como barris de combustível ou tanques de gás propano, podem ser atingidos para criar ainda maior demolição, e há pontos sensíveis no cenário que podem provocar avalanchas naturais ou derrocadas de edifícios.

Como fazer um filme (ou jogo) à John Woo

Hong Kong

John Woo trabalhou nos lendários estúdios Shaw Brothers com grandes nomes do cinema de Hong Kong como Chang Che e Tsui Hark, e em películas protagonizadas por Jackie Chan. Aquela cinematografia é fundamental para se compreender Woo, seja em formato cinematográfico ou interactivo.

Clássicos americanos

Enquanto criança chinesa com uma infância de extrema pobreza e desconsolo – a sua família não teve onde viver durante anos, o pai morreu de tuberculose, a zona onde vivia era habitualmente atacada por gangues – Woo passava bastante tempo nas salas de cinema locais, onde podia escapar para os maravilhosos universos dos musicais de Hollywood – "Wizard Of Oz" em primeiro lugar – assim como sentir na pele a violência hipnotizante das obras de Sam Peckinpah ("Wild Bunch") ou Stanley Kubrick ("A Clockwork Orange"). Jean-Pierre Melville também é uma referência. Quem quiser fazer um jogo ou filme à John Woo tem de ver estas obras.

Ambivalência

Os filmes de Woo estão repletos de sentidos duplos. Polícias e criminosos que surgem como dois lados de uma mesma moeda, a utilização de máscaras (veja-se "Face/Off" e "Mission: Impossible 2", por exemplo) e até subtextos homo-eróticos convidam a segundas leituras por parte do espectador.

Pombas

A pomba é um símbolo recorrente na filmografia de John Woo desde que filmou "The Killer", onde as pombas brancas surgem como uma metáfora do coração e da alma. O realizador chinês teve uma educação cristã e usa as pombas como «representação da pureza do amor e da beleza. Elas são espirituais. E são mensageiras entre o povo e Deus».

Câmara lenta

Apesar de se estabelecerem como alucinantes vertigens visuais, os filmes de Woo recorrem à câmara lenta em oposição à aceleração das imagens. Stranglehold copiou Max Payne? Diria antes que Max Payne é uma bela homenagem aos filmes de Woo.

Ballet

As cenas de acção dos filmes de John Woo são frequentemente comparadas a poemas visuais, bailados, danças musculadas, com o protagonista frequentemente equipado com duas armas. Não é por acaso que se diz que os filmes de kung-fu de Hong Kong foram substituídos pelo gun-fu de John Woo.

Gabardina e óculos escuros

Max Payne usava um casaco de cabedal negro. Neo usava gabardina e óculos escuros. Mas a origem desse *fashion statement* remonta aos filmes de Woo. Já em "A Better Tomorrow" (1986) Chow Yun Fat surgia desta maneira trajado, no meio do calor húmido de Hong Kong.

Como em "Hard Boiled", John Woo faz um cameo no jogo. Ele é o barman no nível inicial e é também o dono da loja onde o jogador pode desbloquear conteúdos.

6|10

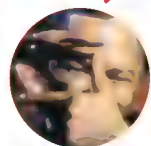
STRANGLEHOLD

UM JOGO IMPORTANTE PARA NOS FAZER QUESTIONAR A RELAÇÃO ENTRE O CINEMA E OS VIDEOJOGOS. MAS, COMO JOGO DE ACÇÃO, NÃO PASSA DE UM EXERCÍCIO DE ESTILO.

SISTEMA: PC/X360/PS3 *AUTOR:* MIDWAY CHICAGO *EDITORA:* MIDWAY *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

Um dos Achievements da Xbox 360 é desbloqueado ao abater 307 pessoas online. É este o body count do filme "Hard Boiled".

jecto – peças de fruta, estendais de roupa, fontes, mesas, portas, tabancas de compras e tudo o mais que se possa imaginar existir nesse caleidoscópio de imagens, cores e objectos – é a outra imagem do espelho da abertura de "Hard Boiled", quando o polícia arrasa um salão de chá.
Rapidamente o jogador identifica as outras marcas de Woo. As sequências de acção em câmara lenta – estilo Bullet Time de Max Payne – podem ser activadas pelo jogador ou, por vezes, entram em acção automaticamente. Mais tarde, percebe que os cenários não estão ali só para destruição gratuita e para exibicionismo dos talentosos artistas da Midway mas que - para além de pistolas, metralhadoras, caçadeiras, bazucas e granadas - também eles podem ser uma arma, se aproveitadas correctamente. Tequila caminha e escorrega por corrimões; salta para cima de carrinhos de bebidas de forma a ganhar vantagem ofensiva; vira mesas de pernas para o ar, usando-as como escudo; aproveita para fazer rappel em cabos; pendura-se em candelabros, balançando de um lado para o outro, seja para saltar entre balcões ou para varrer uma sala repleta de inimigos: eis alguns dos exemplos de interactividade "construtiva" que o jogo garante.
No meio de toda esta babel de detritos, Tequila destaca-se como o herói que mata enquanto baila. A elegância das coreografias do polícia durante o massacre de dúzias de gangsters é uma marca dos filmes de Woo. Tequila salta e roda sobre si mesmo, pistolas em riste; usa as paredes para ganhar impulso e mudar rapidamente de direcção, confundindo os inimigos; desvia-se de balas, faz trinta por uma linha num ballet de morte que,

As contas que o jogo fez

de tão espectacular e *over the top*, por vezes se interpõe entre o jogador e o jogo. Quantas vezes Tequila desliza sobre mesas ou entra automaticamente em câmara lenta, quebrando o ritmo da acção ou atrapalhando um movimento planeado pelo jogador...

Quatro shots de tequila

As habilidades de Tequila não se ficam por aqui. Quanto mais inimigos abater, e quanto mais espalhafatosas forem as matanças, maior a frequência com que pode activar as Tequila Bombs, habilidades especiais que permitem recuperar energia (Health Boosts), acertar com precisão em qualquer parte do corpo de um adversário, mesmo a longas distâncias (Precision Aim), criar fogo de barragem, obliterando tudo o que aparecer pela frente com uma saraivada de tiros que até perfura estruturas de madeira e de metal, ao mesmo tempo que se fica invulnerável à maior parte dos ataques (Barrage Attack), ou se entra numa espiral de disparos, perfeita para sair de situações de cerco (Spin Attack). As últimas três habilidades desencadeiam o seu próprio estilo visual, criando pausas para respirar no jogo e conferindo-lhe um tom ainda mais cinematográfico.
Desde o primeiro instante é assumida a intenção de mergulhar o jogador num ambiente de cinema – veja-se o menu das opções, construído tal e qual um menú do DVD de um filme. Nota-se o dedo de Woo no trabalho com a câmara, na montagem, na coreografia das cenas de acção, na trama e relações entre personagens. Há ideias de cinema, mas onde estão as ideias formais de jogo? O problema com a noção, discutível, de que um videojogo deve ser uma narrativa interactiva - uma evolução da forma como o cinema conta uma história - é ela colidir com aquilo que, no final de contas, define realmente um videojogo. Isto é, um conjunto de decisões que ele nos convida a tomar, em função da exploração das suas regras, da análises das situações e dos seus objectivos, e da experimentação com o universo de jogo. E aí Stranglehold é muito pobre. Quando começamos a aprender a dominar o cenário e as acções especiais em nosso benefício é quando o jogo atinge o seu melhor. Mas passada a novidade, somos abandonados perante um repetitivo festim de tiros num conjunto de níveis pouco imaginativos – abater todos os inimigos, destruir "x" número de objectos, enfrentar *bosses*: uma estrutura clássica - e, pior, que se leva demasiado a sério. A vontade de se aproximar da fonte original, o cinema, é tal, que a ideia acaba por se desmoronar, por exemplo, na perseguição de um realismo visual impossível. Veja-se os rostos mal detalhados das personagens, sem emoção, quase como estátuas de cera.
Stranglehold é um título de acção competente, visualmente espectacular. Na sua fome de digerir e assimilar referências do cinema, apresenta-se como um verdadeiro jogo pós-moderno. Estamos perante um simulacro, com tudo o que ele tem de perversão da fonte original (é uma imitação do cinema, sem o ser), sem que conte a seu favor com nenhum desafiar ou questionar dessa fonte - perdeu-se a oportunidade de confrontar a narrativa cinematográfica com uma linguagem própria dos videojogos.
Nem todos podem ser Tarantinos, e de certeza que Stranglehold não será o "Death Proof" dos videojogos.

RUGBY 08
VAMOS A ELES, LOBOS!

Fazer História no Mundial de Râguebi de 2007 ou vencer a World League? As escolhas que definem um treinador de râguebi.

RUI GUERREIRO D'ÂNGELA

Ouvir o hino num mundial é uma experiência inesquecível. Que o digam os "Lobos", que se estrearam no terceiro maior evento do mundo desportivo: o Mundial de Râguebi.

O nervosismo do embate reflectia-se na entrada do campo Geoffroy-Guichard, em Saint-Étienne. O que os esperava? Trinta e cinco mil espectadores e a certeza de que iriam fazer história. O momento do hino foi emocionante e motivante.

A noite e a chuva, criadas aleatoriamente pela consola, tornaram o terreno escorregadio. Uma escorregadela poderia significar um contra-ataque mortífero da Escócia.

Nos primeiros minutos, a defesa de Portugal demonstrou uma inteligência artificial bastante batalhadora. Mas os escoceses eram sempre superiores e o *timing* dos passes era perfeito.

Em Rugby 08 as equipas não estão lá só para ocupar espaço e serem um obstáculo para o ensaio. Tanto os jogadores da equipa adversária, como os da nossa, sabem quando e onde se posicionar e qual o momento certo para atacar.

A defesa portuguesa não aguentou muito tempo. Uma escorregadela infeliz abriu as portas do marcador. O pilar escocês aproveitou o deslize do defesa português e correu para o primeiro ensaio. A conversão foi bem executada e confirmou os primeiros sete pontos do jogo.

É difícil marcar pontos neste título da Electronic Arts, mas tudo depende do nível da nossa equipa e o da adversária. A diferença é mais notória quando escolhemos uma equipa de topo e enfrentamos uma equivalente e outra inferior, em termos estatísticos.

Um mau passe. O médio de abertura escocês

Em Rugby 08 as equipas não estão lá só para ocupar espaço e serem um obstáculo para o ensaio. Tanto os jogadores da equipa adversária como os da nossa sabem quando e onde se posicionar e qual o momento certo para atacar.

ganhou a bola e correu sem oposição o meio campo de Portugal até ao ensaio. Os portugueses perdiam ao intervalo 14-0, era tempo de analisar as estatísticas de jogo e ver a moral dos jogadores.

Na segunda parte, a Escócia abriu com um ataque bem consertado. Um ensaio e o respectivo pontapé de conversão. As substituições não tinham surtido efeito.

Este título exige do jogador uma noção básica das tácticas do râguebi. É importante termos consciência que não se consegue resolver o jogo com sprints e jogadas individuais. O trabalho de equipa, os apoios para um passe curto, ou comprido, ganham relevância.

Por mais que tentasse e carregasse no d-pad para jogadas estudadas, Portugal via os escoceses a anteciparem-se sempre. E num lance confuso, junto à linha de 22 metros portuguesa, o médio de formação escocês livra-se da marcação e num pontapé de ressalto amplia a distância para 24-0. Pouco depois acabou o jogo.

Apesar da notória desvantagem, os "Lobos" bateram-se bem durante todo o jogo. Faltou apenas uma maior coordenação dos passes no ataque e pontaria nos pontapés de ressalto.

Rugby 06

+

Inteligência Artificial

+

Portugal

=

Rugby 08

NA NET

Sites Relacionados:

www.portugal.ea.com/games/11415
www.fpr.pt
www.rugbyworldcup.com

Truques e Dicas:

www.gamewinners.com/playstation2/Rugby08.htm

8|10

RUGBY 08

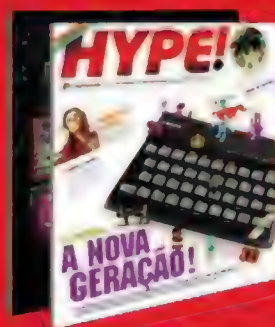
É O ÚNICO SIMULADOR DE RÂGUEBI NO MERCADO, MAS NÃO É POR ESSE MOTIVO QUE DEIXA DE MELHORAR

SISTEMA: PC/PS2 AUTOR: ELECTRONIC ARTS EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

GANHE JÁ UM LEITOR MP3*

E DUAS EDIÇÕES GRÁTIS!

Poupe €10

Com DVD
50 Euros
10 edições + 2 de oferta

Poupe €6

Sem DVD
30 Euros
10 edições + 2 de oferta

Com uma ligação USB directa pode ligar directamente o novo YP-U3 (com 1 Gb de memória) ao seu PC e aceder à sua música facilmente em qualquer lado.

* Promoção válida até 31 de Outubro de 2007, limitada ao stock existente de 100 unidades.

OPÇÃO / DADOS PESSOAIS

■ **COM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas e 12 DVD), no valor de 50 euros (poupando 10 euros).

■ **SEM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas), no valor de 30 euros (poupando 6 euros).

NOME

MORADA

LOCALIDADE

CÓDIGO POSTAL

B.I.

TELEFONE

EMAIL

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■

FORMA DE PAGAMENTO

■ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA — BANCO

N.I.B. — BALCÃO

DATA — ASSINATURA

■ **DÉBITO NO CARTÃO DE CRÉDITO** ■ Mastercard ■ Visa (não se aceita Visa Electron)

N.º — C.V.V.* — VALIDADE

Se preferir, por razões de segurança, faça a assinatura através de cartão de crédito por telefone (214 337 036) ou preencha, fotocopie e envie por fax (214 326 009). *3 últimos digitos, no verso, sobre a assinatura

■ **CHEQUE** Envie o cupão preenchido e o cheque (à ordem de Vasp Premium) no valor correspondente à assinatura dentro de um envelope fechado para: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM.

CHEQUE N.º — BANCO

HY01

Call Center: 214 337 036 • Fax: 214 326 009 • Correio: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM

WARHAWK

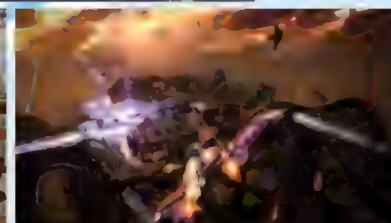
QUERO BRIGAR CONTIGO

Warhawk é jogado exclusivamente online. E o que tem isso de especial? Digamos que eleva a diversão de grupo a um patamar poucas vezes atingido pelos seus congéneres nas consolas.

GONÇALO BRITO

Trailer no DVD

FISICO OU DIGITAL?

Warhawk pode ser adquirido de duas formas igualmente vantajosas. Uma delas é por download, na PlayStation Store, onde custa 30 euros. A outra é no retalho tradicional, na sua versão de caixa, onde se faz acompanhar de um auricular com microfone sem fios Bluetooth. Esta versão custa 60 euros.

8|10

WARHAWK

WARHAWK PECA PELA ESCASSEZ DE MAPAS E MODOS DE JOGO, MAS É DIFÍCIL RESISTIR AO CHAMAMENTO DE JIPES, TANQUES E AERONAVES CONTORCIONISTAS.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: INCOGNITO EDITORA SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA. SONY CE PORTUGAL

Desde o aparecimento das consolas de videojogos que é comum várias pessoas juntarem-se no mesmo espaço físico para umas jogatinas. Mas nem sempre foi assim. Lembram-se como eram as coisas no tempo do Spectrum? Nem todos os títulos permitiam-nos jogar a meias, e mesmo quando o conseguíamos fazer era complicado dividir por quatro mãos aquele teclado minúsculo. A coisa resolvia-se quando se colocava um jogador no teclado e outro no joystick – aí a diversão era garantida e a gritaria, as gargalhadas e os amuos também.

Actualmente a moda é jogar online. É certo que resolve uma série de problemas: ninguém nos estraga os gamepads, não temos de fazer lanchinhos nem mandar indirectas aos colegas para que se vão embora para as suas casas, e os mais expansivos podem até jogar nus. Por outro lado perdeu-se a tal proximidade física que tanto enriquecia a experiência de jogo.

Warhawk consegue capturar, nas suas partidas para múltiplos jogadores online, uma grande parte desse espírito perdido.

Como? É que ter até 32 pessoas *trigger happy* a percorrerem freneticamente o mesmo espaço, num jogo onde tudo se desenrola a 100 à hora, é divertido. Muito divertido. Além disso, embora Warhawk possa ser adquirido por download, a sua versão de caixa inclui um auricular com microfone, pelo que a maior parte dos jogadores comunica por voz. Depois há ainda o facto de ser possível experimentar tudo isto com um amigo a jogar e a palrear ao nosso lado, em modo de ecrã dividido.

Mas afinal o que tem Warhawk de especial para levar homens de barba rija a comportarem-se como adolescentes histéricas? Numa palavra: jogabilidade.

Warhawk utiliza o sistema de jogo popularizado por títulos como **Battlefield 2** ou **Star Wars: Battlefront**. Esqueçam as narrativas e diálogos que normalmente tentam justificar a carnificina que os sucede. Em Warhawk começa-se logo pela matança. Aqui existem apenas duas facções, a azul (Eucadians) e a vermelha (Chernovans), e o objectivo passa quase sempre por conquistar zonas do mapa e obliterar os que são da cor adversária. Isto pode ser feito de várias maneiras: em Team Deathmatch, onde ganha a equipa que mais vezes derrotar a outra; no Capture The Flag, clássico modo táctico onde o jogador e companhia têm de furtar a bandeira inimiga e ao mesmo tempo proteger a sua; e no modo Nodes que consiste em conquistar o máximo de bases possíveis. Quanto mais tempo as forças militares do jogador permanecerem dentro dessas bases, mais pontos e armamento este ganha. Se acharem tudo isto demasiado complicado, podem sempre optar pelo modo Deathmatch, conhecido em Portugal como "tudo ao molho e fé em Deus".

NA NET

Sites Relacionados:
www.us.playstation.com/Warhawk

Truques e Dicas:
www.gamewinners.com/playstation3/Warhawk.htm

As contas que o jogo fez

After Burner + Battlefield 2 + Star Wars: Battlefront = Warhawk

Por terra e pelo ar

Originalmente, Warhawk iria permitir apenas o controlo de aeronaves. Felizmente, os autores decidiram adicionar jipes, tanques, alguns tipos de armas antiaéreas, metralhadoras estacionárias e infantaria.

Todos se controlam de forma soberba, especialmente os aviões que possibilitam manobras contorcionistas impressionantes. Destaque para o equilíbrio com que estes elementos coexistem, de maneira a que ninguém sinta que está em desvantagem. Um jogador que circule a pé move-se mais devagar e pode ser facilmente metralhado por infantaria ou outras unidades terrestres. No entanto, ilude com maior facilidade as aeronaves e, se equipado com um lança-rockets, dizima tanques, jipes e outras unidades militares com tranquilidade.

Voar proporciona uma sensação de invencibilidade mas existem baterias antiaéreas que, uma vez fixadas no alvo, disparam mísseis que perseguem a sua presa até a aniquilar.

Tudo acontece de forma tão caoticamente harmoniosa que, em pouco tempo, todos os jogadores conseguem passar pelos diversos veículos e tipos de armamento. Um aspecto positivo, ajudado pelo facto dos mapas não serem demasiado extensos.

Mas não se deixem enganar. Lá porque este é um jogo de acção célere e imediato, isso não significa que não permita abordagens tácticas. Aliás, experimentem jogar contra um clã organizado e o mais provável é acabarem sitiados na vossa própria base.

O entusiasmo que já rodeava Warhawk antes do seu lançamento é agora recompensado. É verdade que tem poucos modos e mapas de jogo mas, sendo este um jogo online, é mais que certo que o seu conteúdo será ampliado ao longo do tempo. Inegável é forma competente e divertida como permite jogar a pé e a bordo de jipes, tanques e aeronaves.

EM MÃOS CASUAIS

Uma vez que a PlayStation 3 se assume como um sistema de entretenimento lifestyle, e que o sistema de controlo sem fios Sixaxis pretende simplificar a utilização do gamepad (controlar a acção no ecrã movendo o controlador, um pouco à semelhança do Wii Remote), decidimos convidar uma jogadora casual para experimentar Warhawk. Levou algum tempo a perceber o que se estava a passar, mas acabou por encarrilar. Elogiou a rápida alternância entre veículos aéreos e terrestres. Já o sistema de controlo Sixaxis foi reprovado. Independentemente do nível de sensibilidade com que o configurámos, revelou-se imprestável para fazer pontaria. Felizmente é de utilização opcional.
G.B.

ELITE BEAT AGENTS
DANÇAR SALVARÁ O MUNDO

Trailer no DVD

Não tem microfones, maracas, djembés ou outro suporte físico que não a própria DS, mas é uma das mais encantadoras obras no género, graças a esse ingrediente primordial, o ritmo. **NELSON CALVINHO**

8|10

ELITE BEAT AGENTS

UM JOGO COM UM SENTIDO DE RITMO, DE ESTÉTICA E DE HUMOR QUE NÃO DEIXARÁ NINGUÉM INDIFERENTE. MAIS UM MOMENTO DS PARA MAIS TARDE RECORDAR.

SISTEMA: **DS** *AUTOR:* **INIS** *EDITORA:* **NINTENDO**
DISTRIBUIDORA: **CONCENTRA**

Tudo começou com **Osu! Tatakae! Ouendan**, uma obra de culto no Japão que, para surpresa da Nintendo, registou uma elevada taxa de exportação para o Ocidente. Atenta, a empresa avançou para uma sequela adaptada ao gosto ocidental. De fora ficaram a banda sonora japonesa e as referências à cultura pop nipónica, consideradas impróprias para consumo do palato anglo-saxónico, dando lugar ao inevitável disco sound de uns Village People e o punk-pop para adolescentes do tipo Sum 41, Good Charlotte e Avril Lavigne, mas também clássicos como Queen, Deep Purple, David Bowie, Rolling Stones, Madonna ou os Jackson Five, ou a pop mais comercial de uns Jamiroquai e Destiny's Child. No centro da acção está o grupo de agentes especiais que dá nome ao jogo – os autores citam referências como Village People, Blues Brothers, Men in Black e Austin Powers como estando na génese do grupo, mas talvez um cruzamento de Beastie Boys, Take That e Il Divo fosse mais certeiro – e que se dedicam a salvar o mundo através da dança. Quando falamos de "salvar o mundo" referimo-nos a cenários tão surreais como acudir Don, um *jock* com dificuldades em ajudar a sua amada a fazer babysiting; ajudar um realizador a fazer o filme que o levará aos Óscares; auxiliar um jovem playboy Leonardo Da Vinci a convencer a musa da sua Mona Lisa; ou até conduzir um cão perdido de regresso a casa. Todas estas histórias são apresentadas maioritariamente no ecrã superior da DS em forma banda desenhada Manga com um estilo histriónico em que as personagens são mostradas como queriduchas para logo a seguir aparecerem como grotescas – nem que se trate de uma grávida de nove meses. Cada história é musicada com um tema relativamente adequado (college punk no caso de Don, rock na estrada onde o cachorro faz a viagem de regresso ao lar, e "Material Girl", de Madonna, na aventura de duas irmãs socialites numa ilha deserta, por exemplo) e apresenta vários capítulos que podem correr melhor ou pior e até apresentar desenlaces diferentes conforme a interpretação do jogador. O esquema é simples. O jogador tem de usar o stylus para executar no ritmo certo três tipos de acções: tocar em círculos numerados pela ordem correcta; pressionar o stylus em bolas que percorrem um percurso linear; carregar um disco que enche todo o ecrã e rodopiá-lo o mais depressa possível. Escrito talvez não faça qualquer sentido, mas a verdade é que se trata de um esquema simples mas muito divertido e convincente na transmissão do sentido rítmico de cada canção. Enquanto tudo isto acontece, a história vai sendo contada e os agentes exercitam coreografias em sincronia com a música.

Ao todo são 19 as canções e as histórias presentes em Elite Beat Agents, cada uma apresentando quatro níveis de dificuldade que deixarão o jogador entretido por boas horas. Vão por nós: com um sentido de identidade própria, um esmerado toque de humor negro e um conceito inteligente que une grafismo, interactividade e música, Elite Beat Agents merece bem que lhe concedam atenção.

NA NET

Sites Relacionados:
www.elitebeatagents.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/portable/ds/data/933052.html

As contas que o jogo fez

Blues Brothers × Manga + Dança Comigo = Elite Beat Agents

TESTE

BIOSHOCK

UM BALDE DE ÁGUA FRIA

Especial BioShock no DVD

Vamos cometer uma blasfémia: BioShock é demasiado bom para ser "apenas" um jogo de acção. **FREDERICO TEIXEIRA**

BioShock é uma desilusão. Grande. Tem muito talento mas falta-lhe ambição. Pisca o olho aos *cliffhangers* que tornam séries como "Lost" e "Prison Break" em heroína para o espírito. Mais do que uma vez. Acena-nos com deliciosos pormenores de realização e direcção artística. Abre-nos as portas de uma Atlântida amoral, uma cidade utópica debaixo de água. E ergue um ecossistema perverso, com personalidade, com relacionamentos implícitos, e com analogias a droga, demência e amor. Cada caixa de BioShock, seja para PC ou Xbox 360, tem lá dentro quase tudo o que era necessário para ser uma aventura absolutamente memorável. Mas a Irrational Games preferiu agarrar forte no nosso pescoço e dizer: «Estás a ver este ângulo narrativo, este ambiente, estas personagens, esta tecnologia? Estás? São impecáveis não são? Então sê bem-vindo à cidade de Rapture, a partir daqui só tens de fazer uma coisa... usar a força para decidir quem vive e quem morre». Habituem-se.

BioShock decorre numa cidade subaquática de metal e vidro, erguida graças aos cofres do industrialista Andrew Ryan que procurou blindar da moralidade e da censura os grandes cientistas e artistas. «Um lugar onde os grandes não são constrangidos pelos pequenos», explica o criador à medida que o jogador desce de elevador para a cidade. Não é necessário um génio para perceber que a premissa propagandeada tem tudo para dar errado. Mas o mais curioso é que, sem dar por isso, o jogador vai cometer quase todos os erros que os habitantes de Rapture cometeram, enquanto sobrevive pelos salões e tubos da cidade. A culpa é de uma substância chamada Adam, que confere poderes extraordinários a qualquer pessoa.

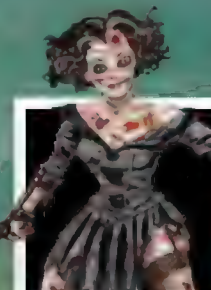
[illegible]

Chamam-lhe Adam e, no fundo, é o que resta do código genético humano após anos de experiências científicas eticamente reprováveis. Rapture pulsa em função do Adam. A cidade pode parecer morta, mas metam um cadáver com uma réstia de Adam no meio de um corredor e procurem um canto seguro para observar o que acontece. Dos tectos, das condutas metálicas e dos cantos escuros, os que outrora eram artistas e cientistas colocam-se à espreita, desconfiados. Lentamente, os seus corpos deformados caminham em direcção à sua droga. E assim que identificam concorrência batem-se até à morte, como um cardume de tubarões esfomeados que batalha pela última gota de sangue. Só dispersam se ouvirem a voz de uma menina, ou se a cidade metálica começar a tremer com as passadas do grande homem do escafandro. Aqueles dois têm um compromisso. Ele protege-a até à morte e ela crava uma seringa gigante nos cadáveres para recolher Adam, cedendo-lhe uma parte. É uma relação simbiótica que parece funcionar em Rapture. Seja como for todos

NA NET

Sites Relacionados:
www.2kgames.com/bioshock

Truques e Dicas:
PC: www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/924919.html
Xbox 360: www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/931329.html

9|10

BIOSHOCK

APESAR DE DESPERDIÇAR MUITO DO SEU POTENCIAL É UM GRANDE JOGO DE ACÇÃO, COM UM AMBIENTE E PREMISSA MUITO ENVOLVENTES

SISTEMA: PC *AUTOR:* IRRATIONAL GAMES
EDITORA: TAKE 2 *DISTRIBUIDORA:* INFOCAPITAL

«Um lugar onde os grandes não são constrangidos pelos pequenos», explica o criador à medida que o jogador desce de elevador para a cidade. Não é necessário um génio para perceber que a premissa propagandeada tem tudo para dar errado.

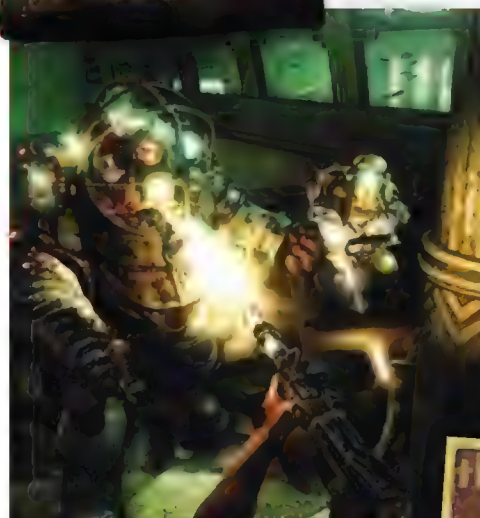
mendigam por Adam, todos anseiam por Adam, e todos se tornaram aberrações por causa disso.
Mas existem mais criaturas e recursos em Rapture. Os resistentes, por exemplo, que se conseguiram barricar da ciência falhada, ainda que muitos já não estejam em contacto com a sanidade. Depois temos o sistema de defesa: lança mísseis, câmaras de segurança e pequenos helicópteros com metralhadoras. E por fim encontramos Jack, o protagonista, aquele que vai arranjar maneira de usar o seu leque crescente de poderes para colocar estes habitantes uns contra os outros. É este o real gozo de BioShock e o que o distingue da maioria dos jogos de acção. É que não existe O jogador contra A inteligência artificial, mas sim um "todos contra todos" onde vence o mais engenhoso.

Lição de Física
Enquanto proposta de acção na primeira pessoa, BioShock foi muito bem preparado. O melhor exemplo disso é a forma como se interage com o ambiente: o jogador pode disparar raios de electricidade para uma poça de água, electrocutando inimigos; pode usar o fogo para descongelar a água; pode usar telecinésia para apanhar granadas em pleno ar e devolvê-las à origem. Ou seja, a equipa não se preocupou apenas em criar ferramentas de destruição, mas também em dar propriedades físicas a todos os elementos, abrindo um sem número de possibilidades para ultrapassar cada obstáculo. E até o leque de armas mais convencionais serve para tirar proveito destas características – experimentem dar um tiro de caçadeira num inimigo congelado para ver o resultado.

TRIVIA

A Irrational Games contratou duas pessoas especificamente para criar e programar o aspecto e comportamento da água de BioShock

As obras dos escritores Ayn Rand e George Orwell foram a principal fonte de inspiração para criar BioShock

Em cima de todo este aparato existe um caminho minado de emoções fortes que a Irrational preparou cuidadosamente. E aqui não faltam lugares comuns como fugas a inundações, sustos com sombras e evasões a hordas de inimigos mais mortos que vivos, que se atropelam para nos degolar.
Temos ainda de salientar o entrosamento entre a capacidade do motor gráfico Unreal Engine 3, o departamento artístico e os autores da narrativa que nos leva a esta cidade subaquática. São aspectos que se conciliam para criar um ambiente coeso e envolvente, onde a estética art deco da primeira metade do século passado se funde com tecnologias e poderes futuristas. E é por isso que BioShock desilude. Porque tem uma cidade arty e irónica, com demasiada personalidade para que não seja vivida. Porque tece uma malha de intrigas entre os intervenientes, mas priva-nos do diálogo e interacção social. Como já dissemos, porque no fundo as decisões do jogador são sempre as mesmas: quem matar e como.

Cansado de partir crânios com chaves-inglesas, de esburacar torsos com metralhadoras ou de esmigalhar membros com caçadeiras? Seja mais original, venha conhecer o nosso vasto leque de melhoramentos físicos e mentais, disponíveis vinte e quatro horas por dia em qualquer um dos dispensários de Rapture. Pela quantidade certa de Adam tornamos todos os seus sonhos realidade. Não se deixe ultrapassar, espreite já alguns dos nossos produtos mais populares:

Resistência a projécteis
As balas são uma chatice! E é por essa razão que tornamos o seu corpo mais resistente a todo o tipo de projécteis.

Incinerar
Não vê no escuro? Tem um bloco de gelo à porta de sua casa? O porteiro não o deixa entrar no restaurante Kashmir? Chegue-lhes fogo.

Hacker profissional
A solução ideal para os que querem ir onde não devem, para arrombadores de cofres e para arruaceiros que gostam de voltar os sistemas de segurança contra os seus donos.

Camuflagem natural
Quer ouvir o que dizem nas suas costas? Então não se mexa e conte até dois que nós tornamo-lo invisível.

Enganar Big Daddy
Sente o desejo de ser protegido por um matulão em escafandro? Faça-o pensar que é uma menina seringueira.

Congelar
Afinal o porteiro do restaurante Kashmir é resistente ao fogo? Então congele-o e depois parta-o aos bocados com uma chave-inglesa.

Este panfleto apenas mostra uma parte dos nossos melhoramentos. Todos os produtos foram devidamente testados em humanos adultos pela Ryan Industries. Campanha limitada ao stock existente.

As contas que o jogo fez

Deus Ex: Invisible War

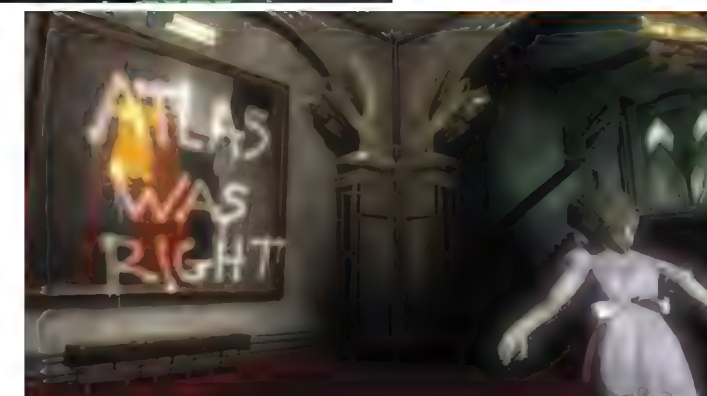
+

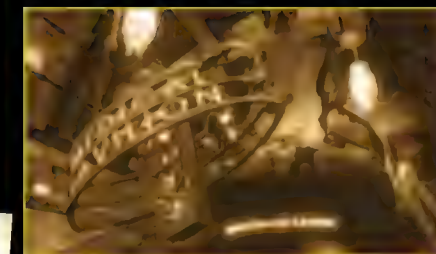
"20.000 Léguas Submarinas"

–

Interacção social

=

A banda sonora é composta por temas de artistas como Noel Coward, The Andrews Sisters, Cole Porter, Frank Sinatra, Patti Page e até Tchaikovsky.

GUIA PARA RAPTURE

Restaurante Kashmir
O mais opulento restaurante e salão de dança de Rapture. O sítio ideal para comer e conviver com estilo. As suas festas de passagem de ano são emblemáticas.

Pavilhão médico
O pavilhão médico oferece os melhores tratamentos que o dinheiro consegue comprar. Com tratamentos revolucionários a serem descobertos regularmente, a doença será uma coisa do passado.

Neptune's Bounty
Tudo o que a Terra tem de bom e de melhor chega a Rapture. E esta é a sua porta de entrada.

Fort Frolic
Seja para ir às compras, apostar, assistir a uma peça de teatro ou arranjar companhia por uma noite, Fort Frolic é a solução.

Eles não beijam as miúdas jeitosas. Eles não recebem Óscares pelos papéis que desempenham. Eles não dão a cara nos cartazes de promoção. No entanto, os filmes de Hollywood nunca seriam os mesmos sem os duplos de cinema. **JORGE VIEIRA**

CORTA!

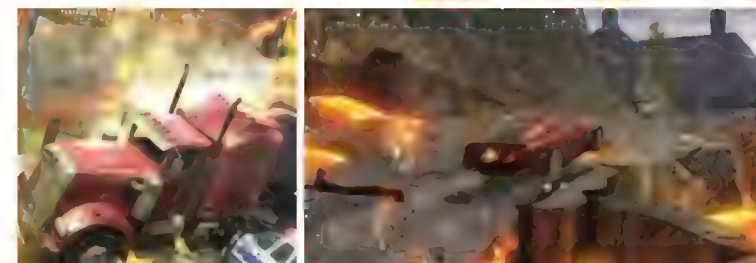
STUNTMAN: IGNITION

Sete da manhã. O cheiro de café e salsichas grelhadas ajuda-me a despertar de uma noite turbulenta. Foram pesadelos atrás de pesadelos. Hoje tenho uma filmagem importante que me pode valer a entrada no próximo blockbuster do Michael Bay. Eu nem gosto do tipo mas sou capaz de fazer qualquer coisa para meter o pé em Hollywood.
Sento-me ao volante do táxi e sinto o coração começar a palpitar. Três, dois, um... Vai! Arranco a toda a velocidade rua abaixo, espatifando caixotes do lixo e fazendo razias a tudo o que é automóvel e figurantes. Enquanto acelero, sonho com os luxuosos estúdios de Los Angeles e com um corrupio de actrizes lindíssimas à minha volta. Quando regresso à realidade, tenho um gigantesco TIR à minha frente. Puxo do travão de mão, faço uma derrapagem a noventa graus e rolo com a viatura por debaixo da carroçaria do camião. Encaixo o carro junto ao passeio sem o mínimo arranhão. Corta! Os aplausos confirmam a minha expectativa: Hollywood, aqui vou eu!

PS2 **5|10** X360/PS3 **6|10**

STUNTMAN: IGNITION

UM JOGO QUE PREMEIA A CAPACIDADE DE MEMÓRIA EM VEZ DA PERÍCIA AO VOLANTE. AS CORRIDAS ONLINE SÃO UMA MAIS-VALIA NAS CONSOLAS DE NOVA GERAÇÃO.

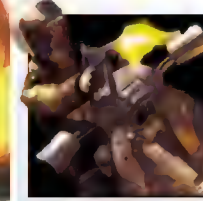
SISTEMA: X360/PS3/PS2 *AUTOR:* PARADIGM *EDITORA:* THQ *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

Na Califórnia vive-se o verdadeiro sonho americano. Qualquer zé-ninguém pode transformar-se numa estrela, até um jovem piloto de acrobacias. Mas a vida não é fácil. A minha chegada ao estúdio passou tão despercebida como a estreia de um filme albanês nas salas de cinema de Los Angeles. O realizador explicou-me que iríamos gravar um *disaster movie* estilo "Volcano" e "Dante's Peak" (ou seja, um vulcão entra em erupção e cada um safa a pele como pode) e disse-me que contava comigo para não meter água durante as filmagens: isto é que é saber motivar as pessoas logo desde o início!
Felizmente, o trabalho acabou por correr bem. Desde conduzir jipes com um rio de lava a queimar as rodas até pilotar motas cuja suspensão era tão fiável como um elefante à solta numa loja de porcelanas, fiz um pouco de tudo para garantir um rol de emoções fortes ao filme. Enquanto isso, o Ben Affleck bebia confortavelmente um sumo na sua roulotte privada, enquanto uma manicure lhe tratava das unhas. Menino!

Adrenalina, a melhor droga

Nesta profissão temos de estar preparados para fazer um pouco de tudo. Por isso, pouco me importa se participo em cópias chapadas do "Batman", dos filmes James Bond ou no milésimo remake do "Bullit". O que me interessa mesmo é ganhar uns cobres e viver constantemente no fio da navalha.
Atravessar um celeiro em chamas ao volante de um Ford Mustang é uma manobra excitante, mas aproveitar uma pequena rampa para colocar o carro em duas rodas, evitando pelo caminho tractores e fardos de palha, garante ao filme aquele toque de classe que distingue um campeão das bilheteiras do refugo que vai directo para o circuito de filmes DVD.
Nesta minha passagem por Hollywood, apreciei especialmente a rapidez com que repetíamos qualquer cena que ficasse aquém das expectativas. Ficar à espera que reconstruam o set pode-se tornar num pesadelo (lembram-se do original Stuntman?) mas, nestes filmes que rodei, é tudo executado num par de segundos. No entanto, tenho de vos confessar que esta vida de piloto suicida tem o seu quê de fastidioso. Mudam-se os cenários mas os planos de filmagens mantêm-se idênticos, repetindo-se as acrobacias até à exaustão.
Vá lá que é possível confraternizar com alguns dos meus colegas organizando-se corridas ou concursos de acrobacias numa consola X360 ou PS3. Fazer uns truques a solo para a câmara é divertido mas provar ao resto da equipa de filmagens que somos mais loucos do que eles é uma sensação reconfortante.
Terminado o contrato, sinto que ninguém dá um chavo pelo meu trabalho. Não interessa o nome do tipo que arriscou a pele enquanto os actores faziam a sesta, coitados, cansados de tanto stress. Mas a fama é irrelevante: o que interessa é que vou ter umas histórias bem divertidas para contar aos meus netos.

NA NET

Sites Relacionados:
www.stuntmanignition.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/932101.html
www.gamefaqs.com/console/ps2/code/938519.html

ENTÃO QUERES SER UM DUPLO DE CINEMA?

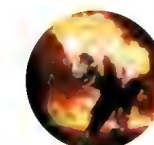
Não basta ser louco para abraçar uma carreira dedicada às acrobacias cinematográficas. Desvendamos algumas dicas que devem ser consideradas por quem pretende "dar o corpo ao manifesto" no mundo da Sétima Arte.

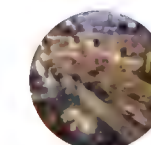
1 – Larguem as drogas e o álcool. Uma manhã de ressaca ou uns charros a mais podem revelar-se fatais quando for necessário ter reflexos rápidos ao volante de um automóvel ou a fugir de uma explosão.

2 – Inscrevam-se numa escola de condução profissional. A Bobby Ore Motorsports (Sebring, Estados Unidos) é um bom ponto de partida para entrar no mundo do stunt driving.

3 – Subscrevam um seguro de vida. É raro um duplo de cinema morrer à frente das câmaras mas não vá o diabo tecê-las...

4 – Viajem com um saco de boxe para todo o lado. Os actores que vocês vão dobrar são tão snobs e irritantes que mais vale bater no saco do que partir a cara às estrelas do filme.

As contas que o jogo fez

Duplos de cinema

Cojones

Hollywood

Stuntman: Ignition

HEAVENLY SWORD

BOM DIA HOLLYWOOD

Heavenly Sword tinha potencial para ser o primeiro clássico da PlayStation 3. Pelo caminho, a Ninja Theory perdeu mais tempo a pensar em planos cinematográficos do que no próprio jogo. **JORGE VIEIRA**

O comunicado de imprensa criou o hype. «Mais do que um jogo, Heavenly Sword é o primeiro filme de acção que vais poder jogar. Representa a melhor sinergia entre as duas grandes áreas de entretenimento: os videojogos e a indústria cinematográfica». Ora aí está o Santo Graal que os criadores de videojogos já procuram há tanto tempo: um filme de acção interactivo. Estará Heavenly Sword à altura de tamanha ambição?

Sim e não. Por um lado, esta obra da Ninja Theory é um marco histórico ao nível da fusão entre actores de carne e osso e as respectivas personagens virtuais, num casamento entre realidade e digital digno dos blockbusters de Hollywood. Nesse aspecto, Heavenly Sword aproveita a experiência de Andy Serkis (o Gollum de "The Lord Of The Rings"; o Kong de "King Kong") e dos estúdios WETA para criar um mundo povoado de personagens com alma, capazes de representar alegrias e tristezas, amores e ódios, com uma expressividade raramente vista no mundo dos videojogos. Esta é a parte do filme interactivo em que a Ninja Theory foi bem sucedida – o filme.

No que toca às sequências de acção, momentos em que o jogador assume as rédeas das personagens, Heavenly Sword revela-se um jogo interessante mas linear. É inevitável compará-lo com as séries **God Of War** e **Prince Of Persia**, referências óbvias neste estilo de cruzadas épicas de vingança e redenção. Sem a atmosfera celestial do primeiro, nem os intricados cenários do segundo (em termos de arquitectura, sublinhe-se), sobra um competente jogo de hack n'slash com vários estilos de luta para dominar e centenas de inimigos para combater. Esta é a parte do filme interactivo em que a Ninja Theory ficou aquém das suas próprias ambições – o jogo.

Heavenly Sword é uma montanha-russa de emoções que tanto brilha a grande altura como repete as falhas e clichés doutros jogos de acção. O ritmo da aventura está bem doseado, com cenas de pancadaria intercaladas com sequências de tiro e infiltração furtiva que nunca se tornam entediantes, bem pelo contrário. O reverso da medalha é a falta de astúcia dos adversários, um exército de mercenários que se movimentam pelos cenários sem outra motivação que não seja funcionar como "carne para canhão". Bater nos estúpidos inimigos é um regalo para os olhos graças à coreografia dos combates, bailados que nos remetem para filmes (o fantasma da Sétima Arte) como "Hero" ou "Crouching Tiger, Hidden Dragon". Mas quando a dança pára, reparamos que as belíssimas paisagens apenas nos permitem correr no trajecto predefinido pela Ninja Theory ou que o sistema de luta, com as habituais *combos* e golpes especiais, é permissivo q.b. para se avançar na campanha repetindo os mesmos ataques, de forma incessante.

pop quiz

Heavenly Sword começou a ser produzido noutra plataforma. Qual?

- PS2
- GameCube
- PC

Antes deste jogo, a Ninja Theory produziu...

- Brute Force
- Kung Fu Chaos
- Tao Feng

As contas que o jogo fez

God Of War

–

deuses gregos

+

Excalibur

=

Heavenly Sword

EM PORTUGUÊS É QUE A GENTE SE ENTENDE

A localização dos jogos PS3 é uma das principais apostas da Sony Computer Entertainment. No caso da versão portuguesa de Heavenly Sword, a editora subiu a parada e reuniu um elenco de actores bem conhecidos do público nacional como, por exemplo, Nuno Melo, Ricardo Carriço e Fernanda Serrano, entre outros.

Todavia, este processo teve alguns contornos bem curiosos. A filial portuguesa da Sony ficou à margem da operação, tendo sido o escritório central europeu que contactou a agência de casting. O trabalho de representação revela-se notável com Margarida Vila-Nova a encaixar que nem uma luva no corpo e espírito de Nariko.

7|10

HEAVENLY SWORD

VALE A PENA ESPREITAR ESTE JOGO NEM QUE SEJA PARA CONHECER A HISTÓRIA E A FANTÁSTICA EXPRESSIVIDADE DAS PERSONAGENS

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: NINJA THEORY EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Nariko: a nova Lara Croft

Qualquer bom filme de acção assenta numa premissa crucial: tem que existir um herói carismático e um vilão maquiavélico. Os exemplos abundam. Luke Skywalker e Darth Vader. Batman e Joker. José Mourinho e Roman Abramovich (ok, esta dupla não conta). A personificação do Bem e do Mal é um dos artifícios mais fortes para prender os espectadores ao ecrã, sempre na expectativa de se adivinhar qual será o desfecho da contenda.

Heavenly Sword aprendeu bem esta lição. A escolha de Nariko para heroína do jogo é uma aposta ganha, especialmente num mundo onde as mulheres ainda têm dificuldades para se impôr como cabeças de cartaz. O director criativo da Ninja Theory, Tameem Antoniades, confessou que a equipa, em certa altura do projecto, ainda hesitou entre Nariko e um herói masculino. Mas todas as dúvidas dissiparam-se após a feira E3 de 2005. «Fomos a Los Angeles e, no meio de três mil jogos, Heavenly Sword era uma das raras aventuras protagonizadas por uma mulher», revela Antoniades.

A beleza selvagem de Nariko coloca-a no mesmo patamar de uma Lara Croft, durante anos sex-symbol de uma geração de *pixel chicks*. Mas a guerreira de Heavenly Sword é muito mais do que uma cara bonita. Ela é uma lutadora, uma rapariga que cresceu no seio de um clã renegada à luz de uma profecia segundo a qual ela deveria ter nascido homem e não mulher. É fácil para ela afrontar os deuses e empunhar uma arma cujo poder a condenará à morte certa: não se pode matar alguém que já está morto por dentro.

O sentimento de culpa que ela carrega no peito só encontra par na obsessão do terrível Rei Bohan pela Heavenly Sword, a espada que o clã de Nariko protegeu durante anos a fio. O mauzão da trama foi concebido com todos os requintes dos grandes vilões: ele é uma figura cruel e sarcástica, louca e perversa, ou seja é um homem cujo desmedido ego é a sua maior fraqueza.

O confronto entre Nariko e Bohan prova-se, inevitavelmente, a peça central do puzzle. Ambos são obstinados nos seus propósitos: ela na sua sede de vingança, ele na sua cobiça pela espada sagrada. Quando Margarida Vila-Nova, na pele de Nariko (ver caixa "Em Português é que a gente se entende"), afirma que «uma vez aceite a morte, não há nada a temer», rapidamente percebemos que estamos prestes a entrar na recta final da aventura: basta olhar para a sua expressão facial e escutar o tom firme da voz para o nosso coração desatar aos pulos.

O maior mérito de Heavenly Sword é este mesmo: a história está tão bem representada pelos seus protagonistas que facilmente ignoramos as fraquezas do jogo propriamente dito. O motor gráfico dá aqui uma preciosa ajuda com sequências que aproximam a PS3 da fronteira que separa os videojogos da Sétima Arte. Basta reparar, por exemplo, na expressão corporal de Kai (a frágil irmã de Nariko) para percebermos que estamos perante uma criança num corpo de jovem mulher. Vergasta e Raposa Voadora, dois dos principais lacaios do Rei Bohan, são outras personagens que dão vida à trama graças às suas personalidades tresloucadas e trejeitos memoráveis.

Uma última referência para as vocalizações dos diálogos, excelentes trabalhos dramáticos que merecem ser escutados atentamente pelos jogadores. A versão original em Inglês é óptima mas o trabalho dos actores portugueses revela-se uma boa surpresa, salvo um Ricardo Carriço claramente fora de tom na pele do Rei Bohan.

Short but sweet

Algumas pessoas têm trucidado Heavenly Sword porque a aventura dura pouco mais do que sete ou oito horas. O argumento é pertinente se tivermos em conta que o jogo custa 70 euros e não oferece modos de jogo extra nem competições para múltiplos jogadores. Mas vamos, por instantes, vestir a pele de advogado do Diabo. O que será preferível: pagar 70 euros por um jogo intenso que perdurará na memória durante semanas a fio ou investir numa sequela, repleta de opções e competições online, que apagamos da memória passados alguns dias? A síndroma **Max Payne** voltou a atacar.

Voltando ao jogo propriamente dito, sublinhe-se as diferentes sequências de acção que, aqui e acolá, injectam sangue novo na jogabilidade de Heavenly Sword. Nalgumas partes da aventura, Nariko escala montanhas ou combate inimigos em cenas que exigem a pressão rápida dos botões certos para concluir o desafio com sucesso (os Quick Time Events celebrizados por jogos como **Shenmue** e God Of War). Noutros momentos somos convidados a utilizar bestas, canhões e outras armas de longo alcance, sendo possível controlar a direcção dos projécteis graças ao sensor de movimentos do comando Sixaxis. O efeito visual é hilariante, pese embora isto seja um *gimmick* cuja novidade passa rapidamente de moda.

O que não vai passar de moda é a intensidade dramática de um jogo que, a par de outras obras como **Fahrenheit** ou **Resident Evil 4**, parece ter encontrado o caminho certo para os portões de Hollywood. Os estúdios WETA desempenharam um papel fundamental neste processo, é inegável, mas há por aqui uma atenção a certos pormenores que fazem toda a diferença num medium tão jovem como os videojogos.

Heavenly Sword tem defeitos e prometeu muito mais do que cumpriu. Mas é provável que, daqui a alguns anos, muitos o recordarão com saudade, nomeando-o como uma referência pioneira no campo dos filmes interactivos. Ou será jogos cinematográficos?

NA NET

Sites Relacionados:
- www.heavenlysword.com
- www.ninjatheory.com

Truques e Dicas:
- www.gamefaqs.com/console/ps3/file/928391/50125
- www.gamefaqs.com/console/ps3/code/928391.html

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

O CLÍMAX DE UM CLÁSSICO

Os mexicanos andam a chatear os Estados Unidos outra vez. Por isso o jogador volta a ter desculpa para lhes pregar um par de estalos. **GONÇALO BRITO**

TESTE

As contas que o jogo fez

GRAW

+

Novidades

x

"24"

=

GRAW 2

Se existe um género que se leva a sério é aquele que abarca jogos como **S.W.A.T.**, **Rainbow Six** ou Ghost Recon, que são famosos por tentarem aproximar o jogador ao que será pertencer àqueles esquadrões especialmente treinados para lidar com as situações mais perigosas do planeta.

À primeira vista, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (GRAW 2) não é diferente. O jogador continua a administrar a justiça norte-americana aos povos que se portam mal, recorrendo a soldados especializados e à melhor tecnologia disponível ao ser humano. Mas o enredo e os diálogos das personagens de GRAW 2 são de tal forma over-the-top e patetas que quase atingem o nível da série televisiva "24". Os generais debitam as suas ordens com gritos de volume ainda mais elevado, os azares no terreno sucedem-se, e até o presidente dos Estados Unidos da América decide ter uma conversa com o jogador a meio de uma batalha épica. Menos não seria de esperar de um argumento com uma sinopse que reza assim: a guerra civil que rebentou no México atingiu proporções tais que ameaça transbordar para solo americano. O jogador tem de impedir que isso aconteça e pelo caminho exterminar todos os mexicanos que não quiserem ser seus amigos.

Na prática isto significa comandar uma equipa de soldados de elite (os Ghosts) através de desertos, montanhas, pequenas aldeias, pontes, barragens e outras paisagens recorrentes neste tipo de títulos. O que realmente impressiona aqui é a dimensão gigantesca e grande nível de detalhe gráfico dos cenários, que podem ser percorridos sem a interrupção de qualquer acesso ao disco (*loading*).

NA NET

Sites Relacionados:
http://ghostrecon.us.ubi.com/graw2

Truques e Dicas:
www.gamewinners.com/DOSWIN/blghostreconadvancedwarfighter2.htm
www.gamewinners.com/playstation3/GhostReconAdvancedWarfighter2.htm
www.gamewinners.com/psp/GhostReconAdvancedWarfighter2.htm

Palmilhar tantos quilómetros em segurança requer um trabalho de equipa bem oleado. Felizmente, os aliados cumprem escrupulosamente as ordens que lhes são ministradas, embora tenham alguma dificuldade em evitar as balas inimigas. Por vezes gritam "fui atingido!", e não procuram cobertura. Pena que não possamos responder "e que tal esconderes-te atrás dessa rocha ao teu lado?".

Não é possível assumir o comando na primeira pessoa dos subordinados, mas é permitido ver a acção através dos olhos de cada um deles e utilizar isso para melhor avaliar as opções estratégicas.

Gémeos falsos

Ao contrário do costume, todas as versões de GRAW 2 são diferentes e foram desenvolvidas de raiz para cada plataforma.

No PC, a acção decorre na primeira pessoa e o jogador dispõe de um mapa táctico que mostra a acção de uma perspectiva aérea – ideal para observar as movimentações inimigas.

É também possível ver o mundo através do dispositivo ocular de robôs como a sonda Cypher (pequeno aparelho voador equipado com uma câmara de filmar) ou as Mules (veículo blindado terrestre que é também um armazém portátil de armamento), embora, no PC, o seu controlo seja limitado a ordens como "vai para ali" ou "segue-me".

Os inimigos são de extremos. Por um lado procuram cobertura, avançam e recuam conforme a intensidade do fogo cruzado e procuram abertas para fazer avanços surpresa sobre o jogador. Mas, por vezes, lá se encontra um ou outro malandro a fitar o vazio ou uma parede, alheado da guerra.

Já na PS3 a acção decorre na terceira pessoa. Os robôs podem ser conduzidos, o que torna a jogabilidade mais variada. Os inimigos não embarcam nos tais momentos de reflexão da versão PC mas, de um modo geral, são menos inteligentes, limitando-se a executar *loops* de movimentos quando sob cobertura, tipo: mete a cabecinha de fora, dispara, esconde. E assim sucessivamente, até levarem um balázio, claro.

Em formato PSP, GRAW 2 apresenta-se descaracterizado. Não que seja mau: simplesmente abandona a táctica para se tornar num jogo de acção mediano. Não há esquadrão para comandar, nem estratégias a delinear, é o jogador e a sua metralhadora contra o mundo.

GRAW 2 é uma evolução natural do seu antecessor, assumindo-se como um dos melhores títulos do género. O seu valor não reside tanto naquilo que representa para o universo dos videojogos em geral como no facto de ser o clímax de uma fórmula há muito experimentada pela Ubisoft. Mesmo que os autores se tenham esforçado demasiado na narrativa e diálogos ao ponto de resvalarem para a palermice, continua a ser um bom jogo de acção táctica. Possivelmente o melhor da série.

PC/PS3 **8|10** PSP **5|10**

G.R.: ADVANCED WARFIGHTER 2

UMA SEQUELA À MODA ANTIGA. NÃO COMETE OS ERROS DO SEU ANTECESSOR, APRIMORA IDEIAS E, CLARO, TRAZ CONSIGO ALGUMAS NOVIDADES.

SISTEMA PC/PS3/PSP AUTOR: GRIN (PC) / UBISOFT (PS3/PSP)
EDITORA: UBISOFT DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

HEY USA: DEIXEM ESSES MEXICANOS EM PAZ

Em Novembro de 2005, o congressista Republicano norte-americano, Duncan Hunter, propôs a construção de um muro ao longo de toda a fronteira entre os Estados Unidos da América e o México. O objectivo era travar o fluxo de imigração ilegal mexicana em solo americano.

O projecto não foi avante mas, já no final de 2006, o Senado e o presidente George W. Bush aprovaram um projecto para a possível construção de um muro com cerca de 1200 quilómetros. O muro dividiu a opinião pública e a polémica instalou-se.

Em Agosto deste ano, um estudo levado a cabo pela empresa Ramussen Reports revelou que 56 por cento dos americanos é a favor da divisão. O que não parece estar nos planos dos americanos é melhorar o sistema de imigração e condições de vida dos milhões de mexicanos cuja exploração laboral tanto faz pela economia da superpotência.

SUPER PAPER MARIO

Trailer no DVD

QUEM VÊ CARAS NÃO VÊ CORAÇÕES

É impressionante como, ao fim de 25 anos, ainda conseguimos ser surpreendidos pelo canalizador mais famoso do mundo. É uma estreia triunfal de Mario na Wii. **JORGE VIEIRA**

A Wii tem feito uma autêntica travessia no deserto desde que foi lançada no passado Natal. Depois de um promissor arranque (**Wii Sports**, **The Legend Of Zelda: Twilight Princess** e **Rayman Raving Rabbids**), os jogadores foram obrigados a resignar-se com conversões doutras plataformas e First Person Shooters mal amanhados, para além de compilações de minijogos. Da prometida revolução no entretenimento interactivo, apenas **Resident Evil 4** provou que a Wii tem um imenso potencial por desbravar. Convenhamos que a situação não é nova. A própria DS esteve quase um ano a viver à custa de um catálogo mediano até que surgiram no mercado títulos como **Brain Training** e **Nintendogs**, referências em termos de vendas e inovação. Por isso, o estrondoso sucesso da Wii é, mais do que um reflexo natural da boa oferta de jogos, a prova de que o hype e o passa-palavra valem ouro neste mundo mediatizado em que vivemos.

O segundo fôlego da Wii arranca com a edição de Super Paper Mario, a estreia do canalizador bigodudo na mais recente consola Nintendo. A Intelligent Systems começou por conceber esta obra para a GameCube mas, com o passar do tempo, chegou-se à conclusão de que seria sensato e comercialmente mais viável adaptar o jogo às novas potencialidades técnicas da Wii.

Os dois primeiros episódios da série Paper Mario introduziram um público mais jovem ao universo dos jogos de role-play com combates por turnos, dezenas de itens para desvendar e missões por cumprir. A ideia resultou bem, graças a tramas bem urdidas e um humor omnipresente ao longo das aventuras. O traço gráfico da série – um casamento de personagens recortadas em papel com cenários 3D – é um regalo para os olhos e a legitimação de um conceito invulgar no mundo dos videojogos.

Super Paper Mario relega os elementos de role-play para segundo plano, apostando forte na fórmula que transformou o canalizador num ícone da cultura pop dos últimos 25 anos. O jogo retém na Wii o aspecto patusco dos episódios anteriores mas dá um passo ao lado no que diz respeito à mecânica de jogo, atirando novamente Mario para mundos repletos de armadilhas e plataformas. Aliás, a impressão inicial é a que estamos perante um remake de **Super Mario Bros** da NES, mais bonitinho é certo mas pouco mais do que isso. Mas às vezes as aparências iludem, certo?

Um vilão chamado Conde Bleck tem um plano para conquistar o mundo e, pelo caminho, aprisionou a Princesa Peach, Luigi e Bowser numa dimensão paralela. Mario escapa às garras do mauzão graças à preciosa ajuda de Tippi, uma borboleta que guia o herói até à cidade mágica de Flipside. É aqui que Mario é incumbido da missão de salvar o mundo partindo à procura dos Corações Puros, os únicos artefactos capazes de restaurar o equilíbrio de forças entre o Bem e o Mal. O enredo não é um primor de originalidade mas o que conta em Super Paper Mario não é o conteúdo mas sim a forma como a história se desenrola no ecrã. E, nesse capítulo, a Intelligent Systems escondeu alguns trunfos atrás do arco-íris.

Cabeça à roda

No primeiro capítulo da aventura Mario ganha a habilidade de trocar de dimensões (2D para 3D e vice-versa) como quem troca de camisa. O efeito visual é espantoso: as casas, os rios, as montanhas, tudo passa a ser visto de uma nova perspectiva quando o herói visita o mundo das três dimensões.

O director do jogo, Ryota Kawade, revelou que esta alternância de perspectivas surgiu-lhe um dia enquanto viajava de comboio. A Intelligent Systems procurava um novo rumo para Paper Mario e Kawade reparou que o interior da carruagem se assemelhava aos níveis de Super Mario Bros. Basicamente, a ideia era imaginar o mesmo espaço representado de duas formas distintas, em que a terceira dimensão revelaria pormenores outrora escondidos numa imagem plana.

Transplantar esta ideia para Super Paper Mario obrigou a Intelligent Systems a criar duas versões de cada nível num apurado trabalho de game design. Na prática, este truque obriga-nos a engendrar novas soluções para avançar no jogo: um muro pode ser facilmente contornado rodando a perspectiva; um beco sem saída esconde uma passagem secreta; um boss que parecia imbatível revela as suas vulnerabilidades no mundo 3D.

NA NET

Sites Relacionados:
http://wii.nintendo.com/site/spm

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/wii/file/933012/47872
www.gamefaqs.com/console/wii/code/933012.html

SUPER MARIO PAPER

8|10

O VELHINHO SUPER MARIO BROS REINVENTADO NUMA AVENTURA QUE ALTERNA ENTRE AS DUAS E AS TRÊS DIMENSÕES. UMA COMPRA OBRIGATÓRIA PARA A WII.

SISTEMA: WII *AUTOR:* INTELLIGENT SYSTEMS
EDITORA: NINTENDO *DISTRIBUIDORA:* CONCENTRA

Infelizmente, Mario é a única personagem capaz de trocar de dimensões. A Princesa Peach flutua pelos céus com o seu guarda-sol e Luigi executa saltos enormes que lhe permitem atingir plataformas distantes. Já Bowser, o infame rival de Mario que aqui se junta à trupe de aventureiros, cospe enormes labaredas que incineram qualquer criatura nas redondezas. A variedade de heróis é uma mais-valia de Super Paper Mario mas pausar a acção e recorrer a um menu para trocar de personagem é uma chatice que podia ter sido perfeitamente evitada pela Intelligent Systems. Tendo em conta que alternar de dimensões é uma mecânica fundamental desta aventura, é escusado dizer quem passa a maior parte do tempo à cabeça do grupo.

Super Paper Mario inclui ainda uma série de pequenas criaturas – os Pixls – que auxiliam os heróis a resolver vários problemas através das suas habilidades. Por exemplo, Tippi detecta passagens e objectos que não se encontram visíveis à vista desarmada: basta apontar o Wii Remote ao ecrã e pesquisá-lo com uma mira para desvendar eventuais segredos. Existem outros Pixls que permitem colocar bombas, agarrar inimigos e penetrar em fendas, entre outros valiosos truques.

A utilização do sensor de movimento do Wii Remote não se cinge à habilidade de Tippi. Quando Mario e companhia atacam os inimigos é possível abanar o comando para activar combos que garantem pontos extra ao grupo. É igualmente necessário agitar o Wii Remote quando os heróis ficam temporariamente congelados ou sob o efeito de venenos, de modo a perder-se o mínimo de pontos de vida. Não é a utilização mais engenhosa até à data do Wii Remote mas é um *fait divers* divertido que prova que Super Paper Mario não foi convertido à pressa a partir da GameCube.

pop quiz

Em que ano estreou o filme Super Mario Bros?

1993

1990

2005

Qual é o nome do reino onde vive a Princesa Peach?

Reino Salsicha

Reino Cogumelo

Reino Beterraba

O segundo fôlego da Wii arranca com a edição de Super Paper Mario. A Intelligent Systems começou por conceber esta obra para a GameCube mas chegou à conclusão de que seria sensato adaptar o jogo às novas potencialidades técnicas da Wii.

Olhar para o umbigo

Para além da troca de dimensões, o aspecto mais interessante de Super Paper Mario é a forma mordaz como mistura uma jogabilidade *old school* com referências irónicas, nalguns pontos sarcásticas mesmo, sobre as regras do game design e a cultura dos videojogos. Num trecho da aventura Bowser grita a plenos pulmões "No more sequels!" e noutra sequência surge uma personagem a defender que "roleplaying games should be no less than 180 hours long, not counting side quests". Até os próprios jogadores saem chamuscados neste festival de autocrítica quando alguém refere que os actuais títulos são todos uma trampa e que antigamente é que era bom confessando, contudo, que já não toca num jogo há mais de 10 anos.

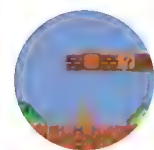
A Intelligent Systems dispara, com uma precisão de um atirador furtivo, em todas as direcções. No entanto, também é verdade que acaba por dar um tiro no pé quando reduz a componente de aventura de Super Paper Mario a um desfilar de personagens, itens e lugares-comuns que conferem ao jogo um certo sabor a RPG *light*.

Atente-se em Flipside, a cidade que funciona como uma espécie de retiro espiritual entre missões. Lá podemos encontrar a tradicional loja que compra e vende feitiços, poções e objectos; a estalagem para recuperar energias; o bar com minijogos para matar o tempo; o restaurante onde se criam refeições a partir dos itens mais improváveis. Até existe uma vidente que vê o futuro numa bola de cristal e fornece dicas sobre os passos a seguir. O efeito surpresa aqui é mínimo, tudo segue a cartilha traçada durante anos a fio pelos jogos de role-play, nomeadamente da estirpe *made in Japan*.

Os figurantes também pouco acrescentam ao jogo, para além das habituais demandas secundárias que se resumem, geralmente, a descobrir o paradeiro de certas pessoas ou objectos. De facto, a sensação que fica no ar é que os autores concentraram-se na vertente de acção e descuraram o resto, quiçá até com o intuito de simplificar a experiência para um público mais infantil, menos dado a estas coisas de seleccionar aptidões e evoluir os atributos de cada herói.

Mas a verdade é que, salvo o genial mas ignorado **Crush** na PSP, não existe em 2007 nenhum jogo de plataformas tão ousado e charmoso como este Super Paper Mario. E quem não arrisca, não petisca.

Das plataformas aos RPGs, dos jogos de puzzles às simulações desportivas, Mario já vendeu mais de 193 milhões de jogos em todo o mundo.

As contas que o jogo fez

Super Mario Bros

+

Bonecos de papel

+

3D

=

Super Paper Mario

Trailer no DVD

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

ANATOMIA DE WII

Para todos aqueles que têm ou tiveram como sonho de infância ser médico, ou para quem adora séries televisivas em blocos operatórios, eis o jogo ideal. Sem direito a segunda opinião. **NELSON CALVINHO**

TESTE

Eis a esperada adaptação para Wii de um dos melhores jogos lançados para a portátil DS. Espécie de versão interactiva de séries como "Anatomia de Grey", "Scrubs", "House MD" ou "ER", Trauma Center coloca o jogador na pele do médico cirurgião Derek Styles, uma das duas personagens jogáveis aqui presentes – a outra é a Dra. Nozomi Weaver, um exclusivo para esta consola, a par de novas "missões", um desfecho inédito e de novos equipamentos médicos, como o desfibrilador.

Desfazer coágulos em artérias, reconstruir ossos e veias, eliminar nódulos na laringe, suturar feridas, extrair estilhaços de vidro, desinfectar feridas e incinerar tumores e parasitas são apenas algumas dos problemas enfrentados neste jogo que usa procedimentos, calão técnico e instrumentos (há um desfibrilador, fórceps, uma bomba para aspirar sangue e outros fluidos, o inevitável bisturi, sondas, gel antibiótico, seringas para injectar soluções de reanimação e laser, entre outros), para criar a ilusão de autenticidade, nunca deixando de lado o objectivo de entreter. É brincar com coisas sérias, e funciona.

O bloco operatório sempre foi um palco para criar tensão dramática e Second Opinion entrega-a numa bandeja de hospital. Por vezes é preciso operar em circunstâncias difíceis, como em fracas condições de luminosidade ou quando, num toque de modernidade, a ameaça ao organismo toma a forma de um vírus fabricado por terroristas. Num caso extremo, é preciso deixar a medicina de lado e desmantelar uma bomba!

Sempre com um olho nos sinais vitais do paciente e outro no relógio, sente-se a adrenalina a instalar-se e pingas de suor escorrerem-nos pela testa. Felizmente, ao lado há uma enfermeira disponível para prestar assistência, encorajando e explicando os passos a dar, embora por vezes a frustração assente quando certas tarefas adoptam contornos aparentemente impossíveis.

Pena não haver maior aposta a nível áudio. O som dos equipamentos merecia ser mais elaborado. E a carne a ser cortada e remendada, ou o sangue a borbulhar, deviam ter outra nobreza de tratamento.

As relações entre enfermeiras e médicos, os seus dilemas existenciais e profissionais, os passados ocultos, criam motivações que vão para lá do radical objectivo de salvar todas as vidas. O cirurgião precisa de saber lidar com os pacientes e, se for talentoso, tem um toque milagreiro que faz o tempo parecer passar mais devagar ou o enfermo recuperar com maior ímpeto (e, em termos de jogo, é mesmo isso que acontece). Os comandos da Wii colocam a vida literalmente nas mãos do jogador: o Wii Remote e o Nunchuk são empurrados, puxados, espetados e rodados conforme o utensílio em causa, mas a pouca precisão do Wii Remote faz parecê-lo um bisturi nas mãos de um cirurgião embriagado.

É o drama mais antigo da Humanidade: a Morte, e o que fazemos para a evitar. Trauma Center: Second Opinion não cria médicos, mas faz-nos pensar na fragilidade da vida e possivelmente inspirará alguns a jurarem segundo Hipócrates.

8|10

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

UMA ADAPTAÇÃO DA DS QUE TRAZ ALGUNS CONTEÚDOS ADICIONAIS E USA BEM OS COMANDOS DA WII. NÃO HÁ NADA IGUAL. VALE BEM A PENA.

SISTEMA: **WII** *AUTOR:* **ATLUS** *EDITORA:* **NINTENDO** *DISTRIBUIDORA:* **CONCENTRA**

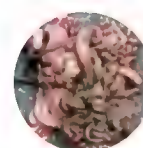
NA NET

Sites Relacionados:
www.atlus.com/tcso

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/wii/data/933018.html

As contas que o jogo fez

"ER" +

Wii ÷

Das tripas coração =

Trauma Center Second Opinion

Trailers no DVD

BOOGIE
PÉ DE CHUMBO

Um jogo para toda a família, que permite animadas sessões de karaoke, assim como dançar, tudo isto ao som de uma banda sonora de disco sound e embrulhado no mais colorido estilo de animação à Pixar? Parece-me bem. Aliás, já andava com este Boogie debaixo de olho há algum tempo. Que desilusão, então, que seja um tiro completamente ao lado. Mas que defesa lhe pode valer quando "dançar" se resume a agitar para os lados, para cima e para baixo o Wii Remote, sem correspondência entre o gesticular de braços e qualquer coisa remotamente parecida com uma coreografia? Que se trata de simplicidade em nome da diversão para o netinho hardcore como também para a avó virgem em videojogos? Bom, para isso era preciso que não houvesse um desfasamento entre a barra que indica o ritmo a que o jogador deve dançar e a batida real da música. A única escapatória seria repetir os mesmos movimentos mas, *hélas*, o jogo penaliza a repetição. O Nunchuk permite ensaiar poses, movimentar as personagens e executar golpes especiais, mas por essa hora já estamos desiludidos com o que se passa no ecrã. O karaoke resulta melhor, mas nem isso nem os vários modos de jogo, o editor de videoclips ou a localização para Português conseguem decifrar este dilema: como dançar ao ritmo de um jogo completamente duro de ouvido? **N.C.**

4/10

BOOGIE
SISTEMA: *WII*
AUTOR: *EA MONTREAL*
EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

Surf's Up

SISTEMA: *TODOS*
AUTOR: *UBISOFT*
EDITORA: *UBISOFT*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

7/10

Surf's Up é simples e envolvente. As manobras fáceis e vistosas de executar garantem boa disposição. A dificuldade bem ponderada contribui para o crescendo de entusiasmo. Cada uma das dez personagens do filme, que o jogador pode escolher, tem manobras exclusivas. Flutuar no ar com a prancha nas costas, fazer mortais ou rodar a prancha em pleno salto, são movimentos possíveis com apenas um carregar de botão.
Os circuitos são um misto de percurso de obstáculos e de competição de skate. Rochas, bancos de areia e algumas construções de madeira estão espalhadas de maneira a dificultar a nossa progressão na onda. Troncos de árvore surgem caídos entre ilhas e algumas casas palafitas, a pedir que façamos um slide, como se fossem um corrimão no meio de umas escadas.
Despretensioso, Surf's Up revela ser uma boa surpresa. A Ubisoft apostou num jogo simples de surf e ganhou com isso. Os mais novos vão agradecer. As manobras e as quedas aparatosas são sempre um bom motivo para rir. **R.G.A.**

CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD
VALE O SEU PESO EM OURO

Beyond The Sword é tudo menos um daqueles pacotes de expansão para encher. A Firaxis deu-se ao trabalho de mexer na mecânica de Civilization 4 (já de si complexa), adicionando novas camadas de estratégia que influenciam o arranque, desenvolvimento e final da cada partida. Criou eventos aleatórios, para os que gostam de alguma imprevisibilidade. Melhorou o código de rede, para partidas online mais fluidas, mas também aperfeiçoou a inteligência artificial, para os que gostam de jogar sozinhos. Adicionou centenas de modificações, mapas e unidades, e limou as arestas das modificações mais populares das comunidades.
Beyond The Sword tem novo conteúdo mas também obriga a repensar as estratégias empregues no título original. Para além disso, temos que reconhecer que é cool jogar a criações tresloucadas que transformam Civilization 4 num jogo de estratégia espacial, numa Segunda Guerra Mundial em tabuleiro, ou num mata-zombies por turnos. **F.T.**

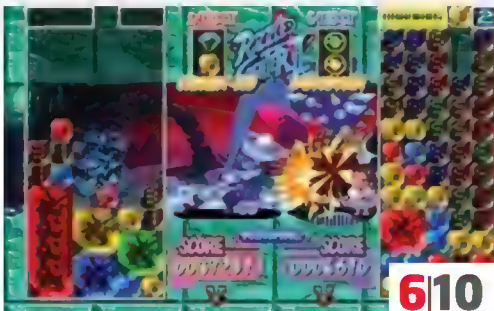
9/10

CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD
SISTEMA: *PC* AUTOR: *FIRAXIS*
EDITORA: *TAKE 2*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

7/10

Chicken Little: Ace in Action

SISTEMA: *WII* AUTOR: *AVALANCHE SOFTWARE* EDITORA: *BUENA VISTA GAMES*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Chicken Little: Ace in Action é uma surpresa agradável. Oferece uma acção frenética, personagens com potencial e níveis diversificados.
Assim que começamos a jogar, os botões A e B do controlador da Wii não param de ser pressionados. No momento em que destruímos uma torre de mísseis, surgem robôs no seu lugar. Matamos três inimigos, surge o dobro logo a seguir. Passamos uma sala, a outra promete ser mais intensa. Isto tudo num crescendo, nível a nível, onde tanto o galo Ace, como a pata Abby e o javali Runt vão utilizando as suas capacidades o melhor que podem. Ace prefere o ataque directo com a sua arma. Abby pilota uma nave. Runt conduz um tanque.
Esta variedade de acções, ou de abordagens, torna Ace in Action num jogo intenso e interessante. A monotonia não se consegue instalar. As constantes solicitações do tanque, da nave e da arma de Ace são divertimento garantido. Para os mais novos e para os mais graúdos. **R.G.A.**

6/10

Capcom Puzzle World

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *CAPCOM*
EDITORA: *CAPCOM* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

A crítica às compilações de jogos resumem-se muitas vezes a comentar algo do género «é uma boa selecção de jogos, mas eu teria escolhido este e deixado cair aquele». No caso de Capcom Puzzle World, eu não teria insistido tanto na clássica série Buster Bros. (conhecida na Europa como Pang!). Para além do jogo original, está cá também Super Buster Bros. e Buster Buddies. São variações mais ou menos viciantes de uma fórmula de sucesso.
Block Block está claramente a mais: alter-ego dos clássicos Breakout e Arkanoid, tem o pequeno probleminha de ser quase incontrolável devido às mal afinadas inércia e velocidade da raquete. Resta-nos Super Puzzle Fighter 2 Turbo, a jóia da coroa. Imaginem um Tetris no universo Street Fighter. À medida que um dos participantes vai eliminando peças da mesma cor, elas saltam para o ecrã do adversário. Absolutamente viciante e, por menos 10 euros (está à venda por 30), quase valia a pena comprar a compilação só por esta gema. **N.C.**

4/10

Blazing Angels 2

SISTEMA: *PC/X360/PS3* AUTOR: *UBISOFT ROMÉNIA* EDITORA: *UBISOFT*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Major Alvega. Quem não se lembra da banda desenhada ou da série que misturava animação com actores de carne e osso? Este ás da aviação pilotava um Spitfire, da Royal Air Force, e era conhecido pelo seu humor e bravura.
Em Blazing Angels 2 temos a oportunidade de imitar o herói. Os nazis ameaçam construir uma bomba de destruição maciça e só nós podemos impedi-los. Os aviões clássicos e protótipos disponíveis são numerosos e fáceis de controlar. Porém, as manobras que o jogo nos exige tornam tudo mais problemático e desmotivante, devido à precisão requerida. A primeira missão é um exemplo. A aproximação de um comboio em andamento, para largar uma espia, requer uma exactidão exagerada. O tempo que temos de permanecer no ar junto à carruagem é demasiado para quem começou a jogar.
Blazing Angels 2 traz mais depressa stress, irritação e frustração, do que divertimento. Ou seja, é um verdadeiro "exame" às nossas capacidades. **R.G.A.**

Syphon Filter: Dark Mirror

SISTEMA: *PLAYSTATION 2* AUTOR: *SONY BEND*
EDITORA: *SONY COMPUTER ENTERTAINMENT*
DISTRIBUIDORA: *SONY CE PORTUGAL*

7/10

Ao jogar Syphon Filter: Dark Mirror sente-se que um velho amigo está de regresso. O espírito mantém-se, mas a jogabilidade está diferente e melhor.
Gabriel Logan e Lian Xing voltam a juntar-se. O objectivo é resgatar uma refinaria no Alasca, tomada de assalto por um grupo paramilitar chamado Red Section. A acção constante e a economia de movimentos de Syphon Filter tornam o jogo mais fluido. Um toque no d-pad e nos botões convencionais são o suficiente para trocar de arma ou para colocar uns óculos de infravermelhos.
O jogo tem algumas falhas na inteligência artificial. Os inimigos algumas vezes parecem ter poderes mediúnicos. Em alguns cenários eles detectam-nos, estejamos a disparar que nem doidos, estejamos a agir furtivamente. Apesar desta lacuna, Dark Mirror é envolvente e surpreende pela sua simplicidade e acção directa. Um bom intervalo entre jogos de acção furtiva mais profundos como **Metal Gear Solid** e **Splinter Cell**. **R.G.A.**

JUICED 2

SUMO SEM GÁS

Carros, miúdas, cores, velocidade... Juiced 2 segue as pisadas da série **Need For Speed** e apresenta funcionalidades interessantes, nem sempre bem conseguidas.
O principal objectivo de Juiced 2 é ser o melhor em provas que envolvem derrapar e ser o mais rápido. As vitórias rendem dinheiro que é gasto a melhorar o visual e o desempenho da viatura. Mas há aqui um *twist*: para conseguir os melhores *upgrades* é também necessário vencer provas especiais.
Mais interessante é a personagem virtual do jogador poder evoluir conforme as acções realizadas. Executem muitas derrapagens e o vosso avatar torna-se especialista nessa manobra. A ideia é boa, mas não sentimos a sua influência na jogabilidade.
O principal problema de Juiced 2 reside na física. Sabemos que não pretende ser um simulador, mas os veículos comportam-se de forma demasiado rígida. Juiced 2 tem boas ideias, mas é incapaz de as introduzir com mestria. A concorrência bem que podia considerar algumas delas. **G.B.**

6|10

JUICED 2
SISTEMA: *TODOS* AUTOR. *JUICE GAMES*
EDITORA: *THQ* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Ratatui

SISTEMA: *X360/PS2*
AUTOR *HEAVY IRON STUDIOS*
EDITORA: *THQ*
DISTRIBUIDORA· *ECOFILMES*

PS2 7|10
X360 4|10

Remy não é um rato normal. Detesta lixo e aprecia boa cozinha. Não fosse ele admirador do grande chef Gusteau, um cozinheiro que construiu um dos restaurantes mais conceituados de Paris. A nossa missão é ajudar o pobre rato a cumprir o sonho de se tornar cozinheiro mas, para isso, teremos de superar várias tarefas em cenários distintos. Escorregar pelas canalizações, saltar sobre caixas e caixotes, fugir de gatos e cães, são apenas algumas das actividades que temos de dominar. Na Xbox 360, a experiência de jogo é frustrante. Por vezes é necessário repetir muitas vezes um percurso. Nos últimos momentos, falha-se um salto, cai-se de uma corda, não apanhámos mil e um objectos para passar de nível. Em PS2 a experiência é diferente. Os níveis são mais fluidos e mais divertidos. Toda a sequência de acções é lógica e dá a sensação de naturalidade. Ratatui surpreende. O mesmo jogo, duas consolas, duas versões diferentes, em qualidade e narrativa. Uma mais bem conseguida que outra. Os fãs do ratinho com uma PS2 têm mais sorte. **R.G.A.**

COLIN MCRAE: DIRT

ADEUS ESCOCÊS VOADOR

A Codemasters voltou à estaca zero com Colin McRae Rally, uma das séries de maior sucesso desta editora. A pausa foi aproveitada para se proceder a um *revamp* visual do jogo, a tempo da sua estreia nas consolas de nova geração. Mas a maior novidade de todas não passa por uma operação de cosmética: DIRT soltou-se das amarras do rally e abraçou uma mão cheia de provas todo-o-terreno que exigem uma constante readaptação aos diversos veículos. Por exemplo, as corridas Rally Raid inspiram-se nas aventuras no deserto com que o piloto escocês se deparou no Paris-Dakar. O Championship Off Road Racing (CORR) é outra das novidades de DIRT, eventos "musculados" onde jipes, buggys e camiões competem entre si em circuitos fechados. A inclusão de provas com vários carros em pista, paralelamente às classificativas de rally, é um sinal claro de que a Codemasters tentou criar um jogo que apelasse não só aos fãs de rally, como a qualquer adepto de desportos motorizados.
Com a morte de Colin McRae ainda fresca na memória de todos, aqui fica uma boa oportunidade para lhe prestar um derradeiro tributo. **J.V.**

7|10

COLIN MCRAE: DIRT
SISTEMA: *PC/X360/PS3* AUTOR: *CODEMASTERS*
EDITORA: *CODEMASTERS*
DISTRIBUIDORA· *ATARI IBÉRICA*

Monster Hunter Freedom 2

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *CAPCOM*
EDITORA: *CAPCOM* DISTRIBUIDORA *ECOFILMES*

6|10

O título do jogo não engana: o objectivo é caçar monstros.
Neste jogo de acção disfarçado de aventura role-play, o jogador reside numa aldeia onde passa os dias a acudir a população: ou é o "Zé" que carece de umas ervas e plantas, ou o "Joaquim" que não simpatiza com uma determinada espécie de animais e exige o seu genocídio e, por vezes, há ainda o "António" que precisa mesmo da carne daquele monstro que vive algures numa montanha gelada ou numa floresta tropical. É uma vida agitada e o jogador ainda tem de arranjar tempo para tomar conta da sua casa onde se pode entregar a actividades como agricultura, pesca, criação e melhoramento de itens, apicultura, vestir um porco, enfim, todos aqueles hobbies normais na vida de um caçador.
O problema é que se entra rapidamente numa alternância enjoativa entre resolver demandas repetitivas e tratar da casa. Ainda por cima não há qualquer relação entre essas duas actividades, o que resulta num jogo descaracterizado e a roçar o aborrecido. **G.B.**

8|10

NHL 08

SISTEMA: *PC/PS2/X360/PS3* AUTOR: *HB STUDIOS (PC/PS2) / EA CANADA (X360/PS3)* EDITORA: *ELECTRONIC ARTS* DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

A princípio é a confusão. Foras-de-jogo e penalidades constantes. Termos desconhecidos, golos difíceis de concretizar. Marcações impossíveis. Controlos estranhos. À medida que o tempo passa, o disco já se controla melhor, os fora-de-jogo e as penalidades diminuem. Sentimos melhor os controlos. Os hoquistas desenham traços rápidos no gelo do ringue. As jogadas desenrolam-se à medida que partidas de hóquei em patins vão surgindo à nossa frente. A maneira como os defesas agiam, como se posicionavam, tudo começa a fazer sentido. Afinal a diferença não é assim tanta. Uma pesquisa na Net melhora a qualidade do nosso jogo, o nosso rigor táctico e a escolha dos atletas. As médias de desempenho ficam esclarecidas. As ligas são mais vividas. De um momento para o outro, adoptamos este jogo tipicamente americano como nosso. Os sorrisos começam a relaxar a nossa face tensa. A vitória recompensa a nossa persistência. **R.G.A.**

7|10

Worms Open Warfare 2

SISTEMA. *PSP/DS* AUTOR: *TEAM 17*
EDITORA: *THQ* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Worms é um daqueles jogos que se ama ou se odeia. Assente numa mecânica de batalhas por turnos entre minhocas assassinas, o jogo tem sido alvo de inúmeras sequelas e adaptações que pouco ou nada acrescentaram à versão original. Neste contexto, Open Warfare 2 acaba por ser uma agradável surpresa. O novo projecto da Team 17 inclui opções para todos os gostos, desde missões a solo e quebra-cabeças, até uma vertente de partidas em rede que permite defrontar um máximo de três outros jogadores em rede local ou via Internet. A era da pirataria naval, a Guerra Fria e as duas grandes guerras mundiais servem de inspiração a um punhado de cenários que podem ser destruídos com granadas, mísseis, dinamite ou itens tão originais como búfalos kamikazes e ovelhas voadoras! O ritmo de jogo pode, por vezes, tornar-se um pouco monótono mas a variedade de armas e o humor das personagens acabam por compensar os momentos de tédio. **J.V.**

7|10

MotoGP'07

SISTEMA: *PC/X360* AUTOR. *CLIMAX* EDITORA. *THQ*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

A Climax prometeu que MotoGP'07 seria o episódio mais acessível da série mas, curiosamente, a opção de treinos continua a ser tão simples e intuitiva como descobrir o paradeiro de Bin Laden no Médio Oriente.
A inclusão de todos os pilotos e marcas da presente temporada é uma óbvia mais-valia e os amantes de corridas arcada têm à sua disposição um Extreme Mode que permite viajar pelo mundo fora aos comandos de motas cujas afinações garantem velocidades brutais.
O principal trunfo do jogo é, sem dúvida, a vertente online, existindo torneios e corridas que suportam um máximo de 16 pilotos em simultâneo. Sublinhe-se ainda que é possível apostar as motas personalizadas do Extreme Mode em duelos online, uma opção aliciante para quem gosta de viver no fio da navalha. De resto, é o velho MotoGP com mais um ano no bilhete de identidade. **J.V.**

€8

FALLOUT 2

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** PLAYGAMES
PREÇO: 8 EUROS

Fallout 2 é um dos pináculos dos jogos de role-play para computador. Uma aventura por este enorme mundo pós-apocalíptico envolve exploração, diálogo, escolhas e combates violentos e tácticos. Pelo menos até chegar o novo episódio, igualmente promissor.

€15

GOD OF WAR

SISTEMA: PS2 **DISTRIBUIDORA:** SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 15 EUROS

O que fará de God Of War um jogo memorável? A atitude punk, contra o sistema, da equipa de produção e do protagonista? A violência assumida? As coreografias de acção *over the top*? O ritmo imparável do jogo? Por 15 euros, não é difícil descobrir.

€20

WORLD OF WARCRAFT

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS

Muito simplesmente o melhor, mais popular e mais completo jogo online num mundo persistente – pelo menos para nove milhões de pessoas. Do grafismo cartoonesco à casa de leilões, passando pelos combates, vertente social e centenas de actividades, World Of Warcraft tem tudo para deixar qualquer pessoa presa ao computador.

€20

LOCOROCO

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

LocoRoco é um dos melhores e mais originais jogos editados para PSP. Usando o modelo bidimensional dos velhos jogos de plataformas, o objectivo é usar os botões no topo da consola para manipular o cenário, conduzindo os pequenos LocoRocos ao seu destino.

€20

FIFA 07

SISTEMA: PC/PS2/PSP/DS **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 20 EUROS (PS2) / 25 EUROS (PSP) / 25 EUROS (DS)

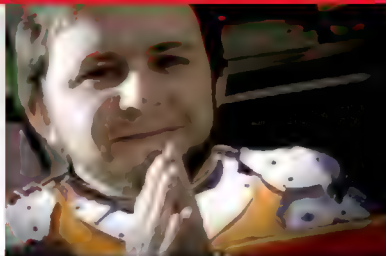
FIFA 07 é a experiência futebolística mais televisiva e intuitiva no mercado. Lá dentro há multidões que reagem efusivamente aos rodriguinhos do jogador, atletas com um elevado grau de detalhe e uma excelente dinâmica de planos dentro das quatro linhas.

€20

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

SISTEMA: PC/PS2 **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 25 EUROS (PS2)

Inspirado na cidade de Los Angeles do começo da década de 90, San Andreas propõe-nos acompanhar a história de Carl Johnson, o membro de um gangue que batalha pela supremacia urbana. Trata-se de uma experiência de jogo completa que permite fazer um pouco de tudo, desde comer *junk food* a fazer queda livre ou apreciar um café.

DEBAIXO DE FOGO

GONÇALO BRITO

Nascidos para jogar

Quando as consolas portáteis DS e PSP foram apresentadas ao mundo, fui daqueles que acreditou que elas iriam reformar o quotidiano português. Especulei sobre como os compassos de espera da população iriam ser preenchidos por indivíduos munidos de consolas portáteis onde poderiam jogar, ouvir música, ver vídeos e aceder à Internet. A realidade tem sido outra. Até à data, alguns anos após o lançamento dos dois aparelhos, encontrar alguém na rua com uma dessas consolas é um acontecimento raro.
Na verdade, a penetração e massificação dos videojogos no nosso quotidiano e na cultura pop é cada vez mais evidente, mas para a sentirmos temos de ir mais longe do que observar as pessoas para ver se sacam de uma consola portátil. Muitos dos adultos de hoje têm em si uma semente adormecida, plantada há sensivelmente 20 anos, por máquinas como o Spectrum e o Amiga. A moda que há uns anos catapultou os jogos clássicos (jogos retro) para o mainstream, fez com que **Pac-Man**, **Space Invaders** e outros invadissem anúncios, programas de televisão, rádio e páginas de revistas. Foi um enjoo, mas esse revivalismo gratuito teve algo de positivo: colocou muita gente a associar as imagens que via à sua volta aos bons velhos tempos de infância – aqueles onde os Verões eram longos e havia tempo para se esperar 10 minutos por um jogo que podia nem sequer funcionar. O interesse por esta forma de entretenimento interactiva reacendeu ao ponto de quase todos os fins-de-semana acontecer algures uma ou mais festas dedicadas aos anos 80 e aos videojogos retro. Relembro aqui uma delas, no bar Santiago Alquimista, que teve como principais atracções música dessa década o artista Tape Loading Error (mensagem de erro exibida pelo Spectrum, quando algum jogo falhava em carregar) e o ZX Spectrum Fan Club (!). Nunca ser geek foi tão cool.
Entre a camada mais jovem, há muito que a excelência dos videojogos eliminou o estereotipo de jogador igual a totó.
Eu próprio vi isso todos os dias, no meu tempo de professor de música, quando rapazes e raparigas de diferentes credos, raças e tribos urbanas encontravam nos videojogos uma linguagem comum.
Era um assunto que acabava por vir à baila em todas as aulas... de música. E que me acompanha onde quer que eu vá.
Ainda recentemente decidi ir fazer um pezinho de dança num bailarico gótico (Graveyard Sessions), em Lisboa, e mais uma vez lá estavam eles: os videojogos. Por entre os ritmos contagiantes e negros de bandas como The Smiths, Bauhaus, The Cramps e Depeche Mode, fui apresentado a um grupo bastante animado com a conversa que mantinha. Elogiavam **BioShock** e falavam de como alguns deles foram viciados no **World Of Warcraft** «durante mais de um ano». Um dos presentes revelou que ele e a namorada costumam jogar juntos **Defense Of The Ancients** (uma mod para **Warcraft 3**).
O mundo cool dos videojogos veio para ficar, mas para o sentir é preciso largar por algum tempo o gamepad e os fóruns de Internet e ir para a rua conhecer sítios e pessoas. É a única forma de descobrir que o mundo virtual que tanto amamos cresceu. E está cada vez mais admirável.

***A jogar:** BioShock, PES 6, Half-Life 2*
***A ler:** "Escrítica Pop" (Miguel Esteves Cardoso), Wired*
***A ver:** "Forbidden Planet" (Fred M. Wilcox), série "Heroes"*
***A ouvir:** Qwentin, Paradise Lost*
***A visitar:** www.myspace.com/ladyarkhold*

UM PIXEL A MENOS

FREDERICO TEIXEIRA

Leipzig, terra das oportunidades

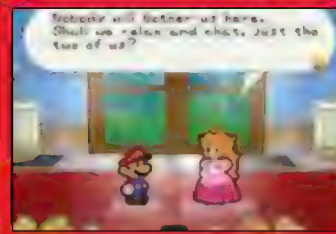
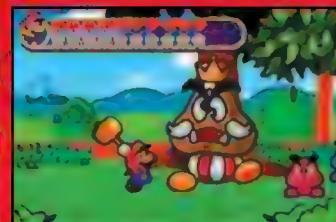
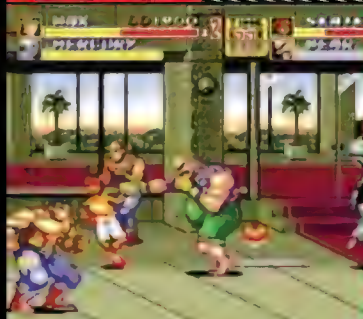
Com a reestruturação da E3 para um formato mais intimista e orientado para o mercado norte-americano (leia-se uma série de apresentações espalhadas por hotéis e bares de Santa Monica), é natural que a Games Convention, realizada anualmente em Leipzig, tenha ganho mais protagonismo. Este ano toda a indústria esteve de olhos postos na Alemanha e, muito honestamente, Leipzig mostrou muito potencial mas não correspondeu às expectativas.
Ambas são feiras com quilómetros e quilómetros quadrados de barulho (era-o a E3, nos tempos áureos), luzes, pessoas e o ocasional transeunte de cosplay (actividade em que as pessoas se caracterizam como as suas personagens favoritas). E jogos, milhares de jogos, naturalmente. A grande diferença é que a E3 era uma feira para profissionais na qual qualquer pessoa acabava por entrar. E a Games Convention é uma feira aberta ao público, com um cantinho reservado aos profissionais, onde, por vezes, nem os profissionais conseguem entrar. Note-se que a definição de profissional pode ser muito abrangente, já que a senhora que tratou do meu registo nem sequer exigiu uma credencial...
Prosseguindo. A Games Convention desperdiçou uma grande oportunidade de se afirmar como uma grande feira internacional, principalmente por voltar a insistir no uso da língua alemã, em vez de ceder de uma vez por todas ao Inglês – toda a comunicação do evento foi feita em germânico (incluindo o diário da feira, destinado à imprensa) e até apresentações de empresas como a Nintendo foram feitas em alemão. Numa feira que se quer internacional e onde a esmagadora maioria da imprensa não era local, o Alemão apenas devia dominar nas zonas abertas ao público.
A falta de grandes revelações e de conferências de imprensa por parte dos fabricantes de consolas é outra barreira que tem de ser ultrapassada. É uma situação que promete mudar no futuro próximo, já que este ano apenas a Sony agendou uma conferência onde revelou várias novidades para PlayStation 3 e PSP. Nenhuma das declarações é verdadeiramente bombástica mas, ainda assim, o presidente da Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves, manifestou que há todo o interesse em internacionalizar uma feira que comunique com o mercado europeu, seja em Agosto ou Setembro. Assumido este compromisso, é provável que, para o ano, a Nintendo e a Microsoft entrem na corrida pelo mediatismo. E quando assim for, Leipzig vai dar um grande salto – e ao contrário do que aconteceu na E3, esta é uma feira com muito espaço para crescer, o que significa que a organização não vai ter de aumentar estupidamente o preço por metro quadrado cobrado aos expositores.
Esta é a realidade de Leipzig para a imprensa, mas o que se passa para o público é bem diferente. Para além da oportunidade de jogar em primeira mão os jogos do Natal e do ano que vem, os visitantes da Games Convention entraram em contacto com todas as vertentes da cultura dos videojogos. Do cosplay ao casemoding, passando por exposições de arte digital, espaços machinima e competições de desportos electrónicos, estava lá tudo. E como os alemães não gostam de pensar pequeno, até uma praia artificial construíram para os que queriam relaxar, assistir a concertos ou apanhar banhos de Sol.

***A jogar:** BioShock*
***A ler:** "Forgotten Realms Campaign"*
***A ver:** série "OZ"*
***A ouvir:** Death In Vegas, Air, Dave Matthews Band*
***A visitar:** www.howtogeek.com/howto/windows-vista*

VIRTUAL CONSOLE

Paper Mario

O canto do cisne da Nintendo 64. O jogo de plataformas está cá mas vem embrulhado numa mecânica familiar aos fãs de RPGs. O resto do charme provém de um motor gráfico que combina personagens recortadas em papel com cenários 3D.

Preço: 1000 pontos

XBOX LIVE!

Streets Of Rage 2

Blaze, Axel, Max e Skate. Estes são os heróis que distribuíam pancada em Streets Of Rage 2, um clássico Mega Drive de 1993. A Sega propõe-nos agora um remake com gráficos retocados e um modo de jogo cooperativo on e offline.

Preço: 400 pontos

Track & Field

Track & Field é uma viagem mágica ao mundo do atletismo. Dos 100 metros ao lançamento do dardo, do salto em comprimento aos 110 metros barreiras, tudo justifica o incessante martelar dos botões do gamepad. Uma tabela de recordes internacional e competições online abrilhantam ainda mais esta nova versão.

Preço: 400 pontos

PC

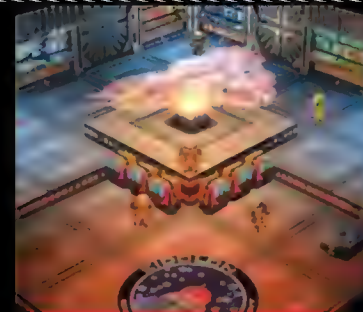
Mexican Motor Mafia

Música mariachi, GTA e os clássicos do western. Agite-se tudo isto num shaker e eis Mexican Motor Mafia, um cocktail de acção explosiva onde um homem procura vingar a morte do seu irmão às mãos do gangue The Red Texas Four.

Preço: 12 euros
Onde: www.scienceoftomorrow.com

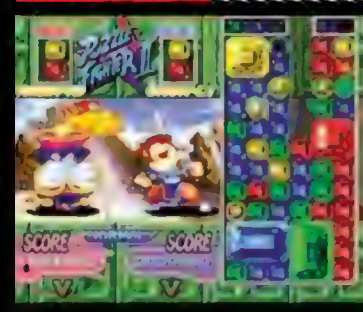
Gish

Os efeitos visuais de Gish trazem-nos à memória os jogos de plataformas dos anos 80. A aventura é protagonizada por uma bola gelatinosa que recorre à sua elasticidade para superar diversos obstáculos. Tudo, claro, para salvar a amada, ao melhor estilo dos jogos retro.

Preço: 14 euros
Onde: www.chroniclogic.com/gish.htm

Mr. Robot

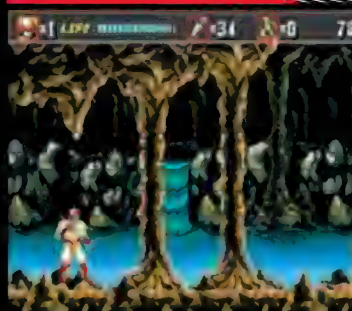
Uma nave à deriva. Centenas de humanos congelados. Um sistema de segurança mergulhado no caos. Nada que atemorize o pequeno Asimov, um robô de carga cuja principal meta é restabelecer a ordem na gigantesca Eidolon. Pelo caminho, desvendam-se enigmas e combatem-se robôs desvairados.

Preço: 22 euros
Onde: www.moonpod.com

XBOX LIVE!

Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix

Cruzar Tetris com Street Fighter só podia dar nisto: um viciante jogo de acção que apela tanto aos reflexos como ao planeamento cerebral de cada jogada. O objectivo é derrotar o adversário, enchendo-lhe o ecrã de peças através de combos especiais. A inclusão de partidas online assegura a longevidade da obra.

Preço: 800 pontos

VIRTUAL CONSOLE

Shinobi 3

Para muitos o melhor episódio da série, Shinobi 3 coloca Joe Musashi no encalço do Shadow Master, o cabecilha do bando criminoso Neo Zeed. Para além das sequências de hack n'slash, este jogo inclui missões a cavalo e aos comandos de um jet ski.

Preço: 800 pontos

F-Zero X

Corridas espaciais à velocidade da luz. Originalmente editado na Nintendo 64, F-Zero X inclui um modo de corridas para quatro jogadores em simultâneo, para além de um torneio cujas pistas são geradas de forma aleatória.

Preço: 1000 pontos

PLAYSTATION STORE

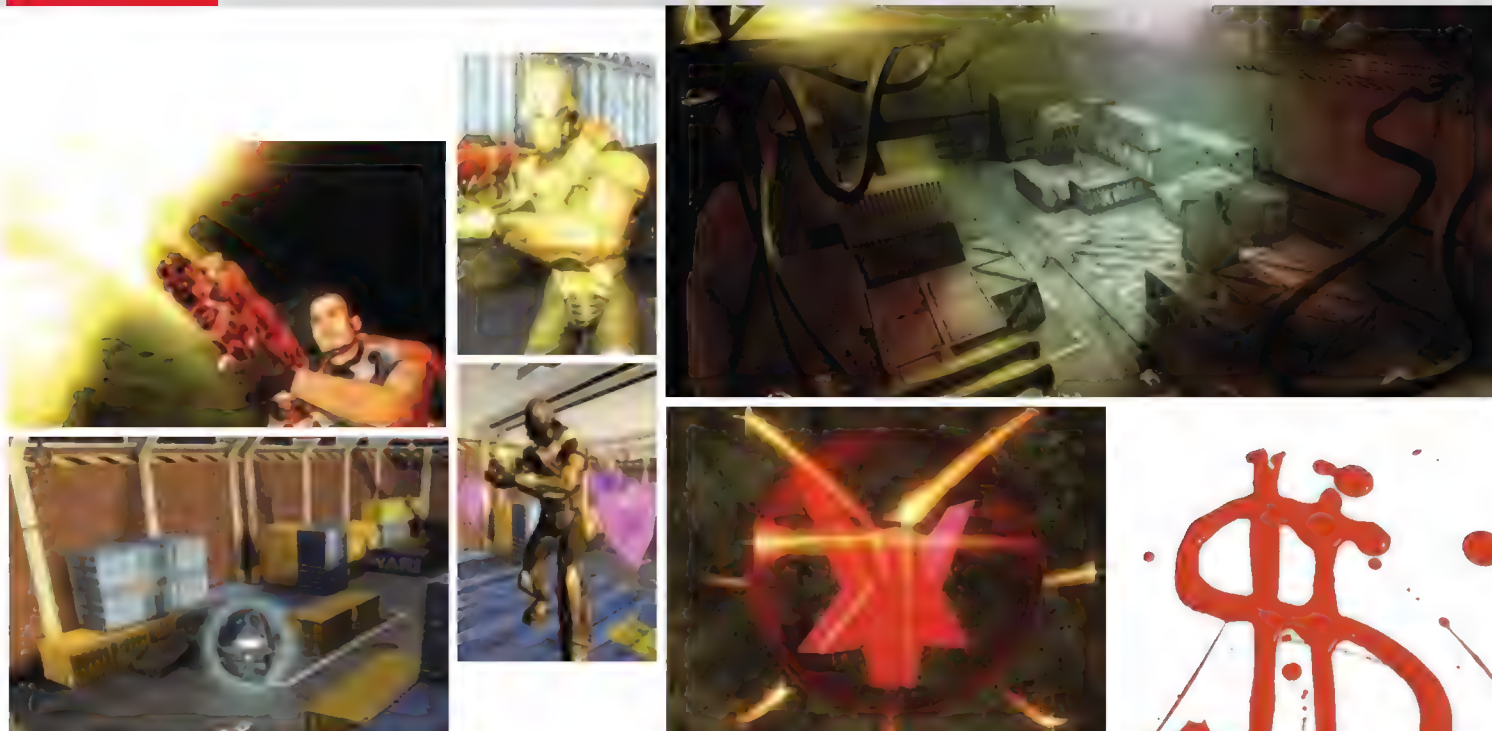
Nucleus

O corpo humano é um campo de batalha. Esta é a principal lição que se extrai de Nucleus, um frenético "tiro-neles" onde controlamos um aparelho que tem por missão exterminar dezenas de vírus de todas as cores e feitios. Um desafio feito à medida dos jogadores hardcore.

Preço: 8 euros

Mortal Kombat 2

Uma das séries mais controversas de sempre já está disponível na PS3. Este remake conserva a jogabilidade do título original, acrescentando-lhe a sempre apetecível opção de combates online. Uma boa oportunidade para matar saudades de Sub-Zero, Raiden e companhia.

Preço: 3 euros

ONLINE

LIGA SHOOT & WIN

Imaginem que cada tiro certeiro disparado num shooter rende dinheiro. Abatem 127 pessoas numa noite online e ganham 127 euros. Não é preciso imaginar por muito mais tempo, essa realidade está perto. **FREDERICO TEIXEIRA**

São conhecidas todas as virtudes e defeitos do dinheiro. Uma delas é intensificar uma actividade. Veja-se o caso dos jogos de azar que dependem muito da adrenalina provocada pelo dinheiro. Será que o póquer, agora por cá tão na berra, atraía tantas pessoas a casinos, torneios e jogos online se não houvesse dinheiro em causa?
Esse princípio é o mesmo que está a ser aplicado pela produtora britânica Kwari Limited na produção de um First Person Shooter de distribuição gratuita, onde cada morte (frag) pode render um valor pré-acordado entre os jogadores. A margem oscila entre um cêntimo e um euro por alvo abatido, e o valor é transferido do vitorioso para o derrotado no final de cada combate. O jogo, chamado **Kwari**, conta com modalidades mano-a-mano ou todos contra todos para uma autêntica orgia financeira.

NA NET

Sites Relacionados:
www.kwari.com

Para os amantes dos desportos electrónicos, o conceito de Kwari é interessante, já que faz depender da perícia e não da sorte o rendimento ou prejuízo de cada jogador. Ou seja, quem é verdadeiramente bom pode ter neste jogo uma fonte de rendimento constante, em vez de esperar por torneios especiais organizados online ou por grandes LAN parties. O problema é que para uns lucrarem outros vão ter de perder muito dinheiro. E, justamente para que a situação não se torne num descalabro, a produtora está a construir um ranking a partir do qual o jogo emparelhará jogadores do mesmo nível competitivo.

Jackpot!

A componente de perícia pura é apenas uma das fontes de rendimento para os jogadores de Kwari. A produtora também está a preparar dois tipos de jackpots: o primeiro é um mini jackpot dividido entre quem ficar mais tempo em posse de um power-up (o Pill) e quem terminar a ronda em posse do mesmo; o outro é um mega jackpot que se pode acumular durante meses e que sai a quem completar uma colecção de chaves que aparecem aleatoriamente dentro de objectos espalhados pelo cenário.
Se o jogo é distribuído gratuitamente, onde é que a Kwari Limited vai ganhar dinheiro? Nas munições. Cada tiro disparado custa dinheiro, seja contra uma personagem, um objecto ou para o vazio. O preço final dos pacotes de munições ainda não foi estipulado, mas o princípio é o mesmo que o aplicado no paintball. Ou, se preferirmos a descrição oficial do site: «pensa em nós como um negociante de armas virtuais – nós fornecemos-te munições (que funcionam em todas as armas) por um preço fixo.» Ao menos vai ser possível treinar com um pacote de munições não pagas, antes de partir para o mundo das apostas "a doer".
Kwari ainda vai passar por algumas fases de testes antes de ficar disponível e a equipa já está a aceitar inscrições para a primeira fase. É de aproveitar, pois na fase de teste as munições não serão pagas, já que a equipa tem de testar exaustivamente o sistema de segurança do jogo.

MMOS

STAR WARS: GALAXIES
CASEI COM UM WOOKIE

GONÇALO BRITO, colunista social

O coração não sabe a diferença entre ser magoado online, ou na vida real: a frase é do produtor de Star Wars Galaxies, Gordon Walton, e a ironia é que eu experimentei isso mesmo a bordo de Star Wars Galaxies.
Para melhor compreenderem a minha tragédia, têm de viajar comigo no Tempo e no Espaço, até Tatooine, onde fui uma jovem humana, de longos e belos cabelos louros.
Entertainer de profissão, passava uma boa parte do meu tempo a dançar nas cantinas que existiam um pouco por todo o planeta. Foi assim que o conheci. Entrou acompanhado de um humano (um famoso caçador de prémio chamado Han Solo) e sentou-se ao balcão a ver-me dançar. As gorjetas com que me ia presenteando eram uma forma de chamar atenção, mas na verdade desnecessárias – fiquei enfeitiçada por ele desde que entrou. Ao fim da noite pagou-me um copo e saímos.
Tatooine é um deserto infernal durante o dia, repleto de feirantes ilegais, aventureiros e todo o tipo de escumalha. Mas, chegada a noite, adquire um encanto único. Sentámo-nos na orla da cidade com as dunas no horizonte, a fingir que destruíamos estrelas com uma pistolinha de laser. Conversámos até de manhã, altura em que ele tomou uma decisão que viria a mudar a sua vida para sempre: abandonar o seu companheiro para casar e viver comigo. Não perdemos tempo. Como um casal embriagado em Mos Eisley, corremos em busca de alianças e demos o nó. Antes que desse por isso já estava a viver na sua casa de quatro andares em Naboo, o planeta mais belo de toda a galáxia. Vivíamos rodeados de árvores e à beira de um magnífico lago. Tudo ia bem, embora as pessoas teimassem em zombar connosco enquanto casal – não é todos os dias que se vê uma humana casada com um Wookie.
O nosso primeiro aniversário de casamento coincidiu com o lançamento da expansão Rage Of The Wookies que reabriu a rota espacial para o planeta natal da minha cara-metade, Kashyyyk. Escusado será dizer que viajámos para lá de imediato. Mal sabíamos o que nos esperava. Fomos atacados por piratas espaciais e despenhámo-nos no planeta dos Wookies. Quando acordei estava sozinha. Passei uma noite inteira sem saber do meu cônjuge e sem ter como regressar a casa. A nave estava danificada e naquele planeta primitivo não existiam oficinas. Não fosse a boa vontade de um outro aventureiro, que me auxiliou, não sei o que teria sido de mim.
Dois dias depois, o meu Wookie lá apareceu. Estava bem de saúde, mas algo nele tinha mudado. A viagem de volta a casa foi feita quase sempre em silêncio e desde então a nossa vida mudou. Mais frio, evasivo nas respostas e mais violento, o meu esposo parecia consumido por um mal indizível.
Certa noite fui visitada por alguns membros da resistência Rebelde numa das cantinas onde costumava dançar. Revelaram-me o que aconteceu ao meu cônjuge em Kashyyyk. Ao que parece foi levado por soldados do Império e transformado em espião pessoal do próprio Darth Vader. Corri para casa para o confrontar com a verdade. Acabámos por nos envolver num duelo, do qual mal sobrevivi. Saí porta fora, montei o meu veloz Barc Speeder (uma moto planadora) e desapareci por entre as densas florestas.
O sol já ia alto quando cheguei ao spaceport de Moenia, decidida a abandonar Naboo de vez. Se me juntasse aos Rebeldes, em Corellia, talvez conseguisse ajuda para arrancar o meu amado às garras do lado Negro.
Enquanto esperava pela próxima nave que me levasse dali para fora, o meu Wookie acercou-se por trás e abraçou-me. A última memória que guardo é ele a sussurrar-me ao ouvido: «tudo o que é belo tem de morrer», enquanto encosta à minha nuca o frio cano de uma pistola. Depois, a escuridão. E a tristeza de um coração que não soube distinguir o virtual do real.

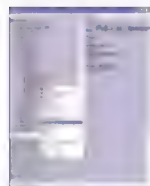
Sistema:
PC
Editora:
LucasArts
Site oficial:
http://starwarsgalaxies.station.sony.com

Utilitário para jogar consolas no PC

DScaler
Sourceforge.net
http://deinterlace.sourceforge.net

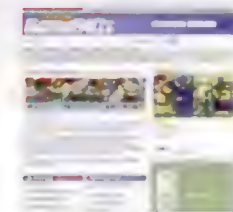
DScaler é um utilitário que permite jogar títulos de consolas num monitor ligado a um PC, com suporte para captura de imagens. Este software gratuito converte automaticamente o sinal enviado por uma consola, como a Xbox ou PlayStation 2, para o formato progressivo necessário no PC. Desta forma a imagem passa a ter mais qualidade e menos "fantasmas", entre outros problemas gráficos que se costumam verificar.

Programas de conversação por voz

TeamSpeak
TeamSpeak Systems
www.goteamspeak.com

Ventrilo
Flagship Industries
www.ventrilo.com

Apesar de cada vez mais jogos integrarem sistemas próprios de comunicação de voz (*voice over IP*), TeamSpeak e Ventrilo continuam a ser dois dos programas mais usados pelas comunidades para dialogar. Ambos os programas consomem poucos recursos, correm em pano de fundo e permitem criar servidores exclusivos para clãs ou guildas. Também é possível organizar o servidor de conversação de maneira a que, por exemplo, os oficiais de uma guilda de **World Of Warcraft** comuniquem uns com os outros, sem que as patentes mais baixas da guilda os oiçam.

Site de truques e dicas

Gamefaqs
CNet Networks
www.gamefaqs.com

Nem todos têm a arte ou a paciência para ultrapassar um boss particularmente difícil, ou para desbloquear todos os objectos e personagens escondidos num título. E por vezes não conhecemos todos os truques que um futebolista virtual consegue executar, ou estamos encravados num jogo de aventura. Tudo bons argumentos para consultar uma bíblia de truques e dicas online como o gamefaqs.com.

Machinima

My Second Life
Douglas Gayeton
www.youtube.com/watch?v=-e716rQRdXw

My Second Life é um diário em vídeo da vida de Molotov Alva, um homem que deixou de viver no mundo real e decidiu criar um jardim virtual com as memórias do seu passado. Second Life passou a ser o seu novo habitat. A par dos dotes de edição do autor e de algumas questões existenciais levantadas no documentário, My Second Life tem uma interessante componente didáctica para os que nunca jogaram Second Life. Razões de sobra para que a estação televisiva HBO tenha adquirido os direitos para este primeiro episódio.

RPG MAKER

Software de criação de aventuras

RPG Maker XP
Enterbrain
[illegible]

RPG Maker é a ferramenta de eleição para quem quer criar um jogo de role-play ao estilo dos primeiros Legend Of Zelda, sem que para isso sejam necessários conhecimentos extraordinários de programação ou design gráfico. O mundo de jogo é criado a partir de uma interface gráfica. A maioria das versões deste utilitário contém um editor de batalhas por turnos e uma linguagem de programação muito simples, usada para criar acontecimentos especiais. RPG Maker também é distribuído com uma biblioteca de objectos, cenários e personagens.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

M.D.K. (1997)

Shiny Entertainment *www.abandonia.com/games/346/download/MDK(MurderDeathKill).htm*

Murder Death Kill é uma fusão entre jogos de plataformas e shooters, com um memorável estilo gráfico e uma boa dose de humor à mistura.

Ascendacy (1995)

The Logic Factory *www.abandonia.com/games/221/download/Ascendancy.htm*

Conquistar as estrelas gerindo a componente militar, social e económica de uma raça: é este o desafio em Ascendacy, um jogo de estratégia por turnos que infelizmente passou despercebido à maioria dos jogadores.

Hidden & Dangerous Deluxe (1999)

Illusion Softworks *www.gamershell.com/download_3644.shtml*

Hidden & Dangerous recria a táctica militar presente em títulos como Commandos para um mundo tridimensional, sendo por isso o precursor de jogos como Brothers In Arms ou Full Spectrum Warrior.

VIDEOCLIPS

Club Centipede Commercial

Onde: *YouTube*
Tags: *Club Centipede / Atari*

A Atari é responsável por muitos clássicos dos primórdios dos videojogos e tinha o dom de publicitar os seus produtos com os mais hilariantes anúncios de que há memória. Uma centopeia gigante que come pessoas e toca saxofone? Imperdível.

Chinese Gold Farming

Onde: *YouTube*
Tags: *Chinese Gold Farming / World of Warcraft*

Um documentário sobre o dia-a-dia de um chinês que recebe dinheiro para recolher itens e ouro em World Of Warcraft, para que estes sejam vendidos online. É um fenómeno conhecido por "gold farming".

Top 10 Worst Ways To Die in a Video Game

Onde: *YouTube*
Tags: *Video game / 10 Ways*

Um vídeo bem-humorado sobre as dez piores maneiras de morrer num videojogo. Ser esmurrado por um enorme sapo verde para fora do ecrã é a número 10. E mais não dizemos, para não estragar as surpresas.

Human Space Invaders

Onde: *YouTube*
Tags: *Space Invaders*

Este trailer mostra uma réplica do jogo Space Invaders, agora com os humanos por invasores. O vídeo foi filmado numa sala de cinema recorrendo à captura de movimentos dos intervenientes num lugar diferente.

Video Game Classics by Piano

Onde: *YouTube*
Tags: *Game Piano / Video Game*

Uma colectânea de músicas de jogos interpretadas no piano. Inclui temas de clássicos como Super Mario Bros e Legend Of Zelda. As músicas são aparentemente simples, mas o vídeo mostra o quão difíceis são de tocar.

MODS PARA HALF-LIFE 2

Half-Life 2 foi um dos videojogos mais aguardados de sempre e é ainda hoje uma referência em termos de grafismo, física e jogabilidade. Não admira que seja um dos preferidos da comunidade de modders.

Half-Life 2 não só proporciona uma experiência única, como é dono de um motor de jogo portentoso, o Source. Junte-se a isso as excelentes ferramentas de modificação que o acompanham e tem-se milhares de modificadores a salivar, ansiosos por meter mãos à obra.
Elaborar uma lista reduzida das melhores mods para Half-Life 2 é quase tão difícil como resumir a carreira dos Pink Floyd através de meia dúzia de músicas. Não obstante, a Hype! vestiu o fato anti-radiações, tirou o pé de cabra do armário e concluiu com sucesso essa improvável missão.

NA NET

Sites Relacionados:

http://developer.valvesoftware.com
www.steampowered.com
http://moddb.com

O QUE É O STEAM?

O Steam é uma plataforma de distribuição digital. É instalado em conjunto com Half-Life 2 para gerir todo o universo que rodeia o jogo, oferecendo notícias, patches, mods, expansões e suporte para jogar online.
É também uma loja onde é possível comprar, via download, videojogos e outros conteúdos (**BioShock** e a nova versão da mod paga, **Red Orchestra**, são duas das suas mais recentes ofertas). Para além de tudo isto, o Steam disponibiliza para download gratuito os mais diversos vídeos, demos, patches e mods.

A maioria das mods são de instalação automática mas algumas têm de ser copiadas para uma pasta específica. De qualquer forma, todas elas vêm acompanhadas de instruções de instalação. Uma vez instaladas, todas as modificações surgem convenientemente listadas no Steam. Se estão interessados em criar uma modificação para Half-Life 2, podem começar por fazer o download da ferramenta Source SDK. E não se esqueçam de espreitar, neste artigo, os Sites Relacionados. Lá encontrarão todos os ficheiros e tutoriais necessários à elaboração da vossa obra.

Weekday Warrior

Esta aventura point and click permite-nos ver o mundo através dos olhos de Doug Smith, um empregado de escritório que sonha ser um super-herói ao estilo de James Bond. O escritório chega constantemente atrasado ao emprego e é por vezes apanhado pelos colegas a imitar os seus heróis de banda desenhada. O acaso coloca Doug no centro de uma conspiração que pretende extinguir o seu posto de trabalho e o dos seus co-trabalhadores. Muitos diálogos vocalizados e puzzles numa mod que traz à memória a série britânica "The Office".

Onde: *http://students.guildhall.smu.edu/~weekdaywarrior*

Zombie Master

Zombie Master é uma mod online que coloca vários jogadores na pele de humanos com o fito de sobreviver ao ataque de um único zombie. Seria uma tarefa simples, não fosse o tal morto-vivo ser controlado por um jogador. Enquanto os humanos recorrem a mesas e cadeiras para bloquear janelas e portas da casa onde se escondem, o jogador zombie é capaz de saltar facilmente do chão para o telhado e de invocar demónios. Uma mod de acção com muito gore e uma veia táctica.

Onde: *www.zombiemaster.org*

Pirates, Vikings And Knights 2

Ao invés de criarem uma modificação dentro do imaginário medieval, sobre guerreiros nórdicos, ou acerca dos terríveis piratas que atormentaram as rotas das Caraíbas, os autores desta mod decidiram que tudo ao molho é mais divertido. Embora todos os jogadores estejam equipados com espadas, possuem características distintas: os Cavaleiros têm um escudo com o qual se podem defender, os Piratas fazem-se acompanhar de uma pistola e os Vikings desferem golpes praticamente imparáveis.

Onde: *www.pvkii.com*

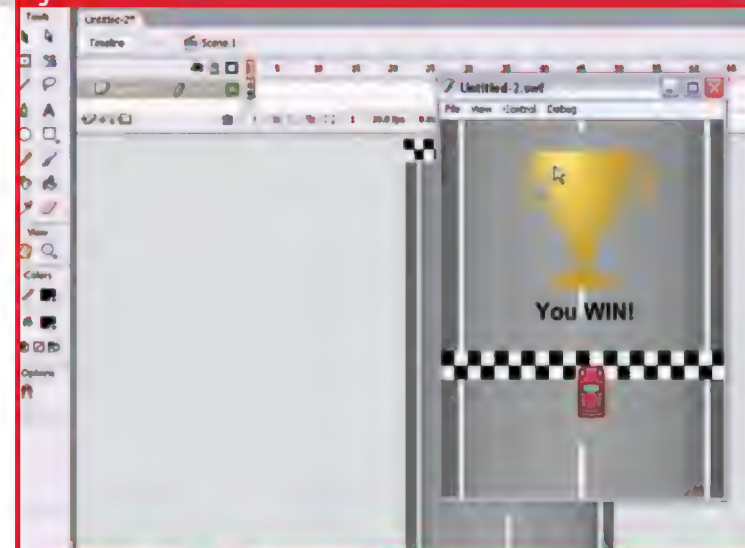
Counter-Strike: Source

A mod Counter-Strike é um dos títulos de acção na primeira pessoa mais jogado online. Foi uma das principais impulsionadoras do surgimento da profissão de jogador e até já foi acusada de motivar assassinatos.
A mod coloca equipas de terroristas e antiterroristas a completar objectivos e a desviarem-se das balas inimigas. As rondas geram dinheiro que permite adquirir armamento. Counter-Strike: Source é uma adaptação desse conceito à tecnologia do poderoso Half-Life 2.

Onde: *www.steamgames.com*

Iris

Esta modificação transforma Half-Life 2 num invulgar jogo de aventura cuja acção tem lugar numa Chinatown ficcional. A ideia é resolver puzzles, mas para isso não basta combinar itens e conversar com outras personagens. É necessário seguir os passos da menina Iris em duas alturas da sua vida: no presente e na sua infância. O jogador palmilha os mesmos cenários em épocas diferentes para descobrir o que levou o mundo a tornar-se, em 2024, num local tão sombrio.

Onde: *http://tomsweb.dk/Projekter/Iris/tabid/62/Default.aspx*

OS BÁSICOS DE ACTION SCRIPTING

Flash. O Adobe Flash (antes Macromedia Flash) é uma das mais poderosas ferramentas multimédia. Surgiu principalmente como uma ferramenta de animação para a Web, mas desenvolveu-se a tal ponto que hoje em dia temos desde sites completos, com som, vídeo e interacção avançada chegando até jogos programados inteiramente em Flash, usando a linguagem nativa deste programa: o action script. Neste tutorial vai ser criado um muito simples jogo de condução. Teremos um carro, inimigos, uma estrada, e obviamente uma meta. Basicamente conduzimos até à meta evitando chocar com os inimigos. Todos estes elementos serão desenvolvidos e programados em Flash.

Aviso só aos leitores mais instruídos na área da programação: sou, apesar de tudo, um artista gráfico, pelo que o modo como programo o jogo e como explico a programação é o mais simplificado que consigo. Qualquer lacuna mais grave, espero que compreendam que não é a minha área de acção. Espero que gostem!

Marco Vale

NA NET

Sites Relacionados:

www.flashkit.com
www.kirupa.com
www.gotoandplay.it

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

TECNOLOGIA

COMO LIGAR O PC À TELEVISÃO

O PC é uma potente máquina multimédia onde a maioria das pessoas reúne músicas, vídeos e fotografias.
Mas o que poucos parecem saber é que televisão e PC, as duas caixas que mudaram o mundo, podem dar-se muito bem. Descubram como.

Existem diversas formas de ligar um PC a uma televisão. Para além dos múltiplos formatos de fichas e cabos que podem ser utilizados para fazer uma ligação a um televisor "normal" (um CRT), é também possível utilizar um PC para tirar partido de televisores de alta definição (como os LCD HD ou os Plasma HD).
Uma vez que a tecnologia de alta definição ainda não está muito difundida no nosso país – em grande parte graças aos ainda elevados preços – vamos centrar este tutorial na ligação de um PC a um televisor CRT através do método mais prático e barato.

Por onde começar

Pelos drivers de captura de vídeo (software que "diz" ao PC, entre outras coisas, que ele tem uma saída de vídeo). Se não têm a certeza se o vosso PC tem esses drivers instalados, consultem o site do fabricante e, caso seja necessário, façam download e instalem-nos.
Antes de lançarmos mãos à obra convém explicar que as fichas "fêmea" são aquelas que têm pequenos buracos, ao passo que as fichas "macho" exibem pequenos pinos.

PASSO 1
Comecem por confirmar se o PC tem uma saída S-Video fêmea. Existem dois tipos: as de quatro pinos e as de sete pinos.

PASSO 2
De seguida procurem uma saída de áudio fêmea.

PASSO 3
Certifiquem-se ainda que o televisor vem equipado com um conector SCART fêmea.

PASSO 4
Para proceder à ligação do PC ao aparelho de televisão, é necessário adquirir um cabo com as seguintes fichas macho: SCART numa das pontas, e jack miniatura e S-Video (de quatro ou sete pinos, dependendo do equipamento), na outra ponta.

OPTIMIZAR

Imaginem que organizaram um serão para ver uns filmes com os amigos e, à última da hora, descobrem que alguém lá em casa vai utilizar o PC na mesma altura. Noite estragada? Nem por isso. Dêem um saltinho às configurações da placa gráfica e coloquem o televisor como extensão do ambiente de trabalho (desktop). Assim podem arrastar o leitor de vídeo para a TV, deixando o monitor do PC livre para quem dele necessitar.

Mãos à obra

Desliguem o PC e o televisor. Liguem as várias pontas do cabo aos respectivos conectores. Voltem a ligar os aparelhos. Escolham o canal AV do televisor, embora este não exiba imagem para já.

Se tudo tiver sido executado de forma correcta, e após carregar o sistema operativo, o ecrã do computador mostrará uma mensagem a dizer que detectou novo hardware.
Caso isso não aconteça, acedam manualmente às configurações da placa gráfica (através do Painel de Controlo do Windows, ou de um ícone situado no canto inferior direito do ecrã, junto ao relógio).
Os menus de software variam dependendo do fabricante do chipset da placa gráfica (os principais são a NVIDIA e a ATI), pelo que indicaremos de forma genérica os passos a seguir.
Entrem nas opções avançadas (Advanced Settings) e procurem a opção de clonar a imagem (imagem 5). Apliquem as alterações feitas.

MENU

Dificuldade: Casual
Requer:
- Computador com as seguintes saídas fêmea: S-Video fêmea e jack miniatura
- Cabo com as seguintes fichas macho: SCART, S-Video e jack miniatura (TRS)
- Televisor com conector SCART

Sites Relacionados:
www.nvidia.com
http://ati.amd.com/support/driver.html

Consegui!

O televisor deverá exibir exactamente a mesma imagem que vêem no monitor do computador. Ainda dentro dos menus do software da placa gráfica, encontrarão ajustes de cor, brilho, luminosidade, entre outros parâmetros do género. Podem também ajustar o tamanho da imagem, alterar a sua resolução e proceder a muitas outras personalizações. Se a imagem estiver a preto e branco, o mais certo é a saída de vídeo estar configurada para televisores NTSC (um sistema utilizado nos Estados Unidos). Regressem aos menus da placa gráfica e alterem esse parâmetro para PAL. Depois é só colocar um filme, ir buscar uma bebida e desfrutar do novo leitor multimédia, sentados no conforto do sofá.

TECNOLOGIA

CRIAR VÍDEOS DE SONHO PARA O YOUTUBE

Acontece todos os dias. Faz-se uma filmagem toda catita com o telemóvel ou máquina de filmar, coloca-se a dita no YouTube, mas o produto final fica com pior aspecto do que a imagem de um filme a rodar a partir de uma fita mastigada. O que correu mal?

Existem dois factores determinantes para a qualidade com que um vídeo é exibido no YouTube: o formato e a resolução.
Os filmes que visionamos no site estão no formato .FLV (Flash Video) e têm uma resolução de 425x318.
Sempre que um vídeo é enviado para o YouTube, é convertido para essas especificações.
Se fizerem upload (enviar um ficheiro para um site) de um vídeo com uma resolução inferior à requerida pelo YouTube (os tais 425x318) ou num formato alérgico ao FLV, é certo que o produto final ficará defeituoso.

RECEITA PARA UM VÍDEO DE SONHO

Formato: **MPEG-4 (H.264)**
Resolução: **425x318**
Áudio: **MP3**
Imagens por segundo: **30 fps**
Tamanho máximo do ficheiro: **100 MB**
Duração máxima do filme: **10 minutos**

O que YouTube diz

O YouTube contém, na secção Help (situada no canto superior direito), imensas dicas sobre os cuidados a ter antes de se proceder ao upload das obras. No entanto, fiquem a saber que alguns dos seus conselhos não são os melhores:

Formato: MPEG 4 (DivX, Xvid)
Resolução: 320 x 240
Áudio: MP3
Imagens por segundo: 30 fps
Tamanho máximo do ficheiro: 100 MB
Duração máxima do filme: 10 minutos

É difícil entender porque é recomendado aos utilizadores que enviem os seus ficheiros com o tamanho de 320x240, quando o YouTube os exibe numa janela com as medidas 425x318. Além disso, o formato MPEG-4 com o codec Part 10, conhecido por H.264, (um codec é um compressor de sinal. A forma mais facil de perceber é imaginar que um codec faz a um vídeo o que o Winrar faz aos ficheiros: comprime-os) é muito melhor para converter para .FLV do que os formatos recomendados pelo YouTube.

E agora?

Tudo começa no software de edição. No domínio dos programas gratuitos, os utilizadores de PC têm à sua disposição o Windows Movie Maker, ao passo que os adeptos do Macintosh podem utilizar o iMovie. O único senão é relativo ao Windows Movie Maker, que não exporta os filmes para MPEG-4. Existe uma alternativa paga, o Easy Media Creator 10 que, à semelhança do iMovie '08, permite exportar os vídeos já optimizados para o YouTube.

Retoques finais

Ainda antes de exportarem os vossos trabalhos, convém fazer algumas afinações cosméticas. Quando converte os ficheiros, o YouTube tende a escurecer e a esborratar um pouco a imagem, por isso não tenham medo de abusar dos parâmetros Sharpness (nitidez) e Gamma Correction (controlo da luminosidade dos cinzentos). Pode levar algum tempo a conseguir a qualidade de imagem pretendida mas o segredo é não ter medo de experimentar.

iToca que eu gosto

A nova geração do popular leitor de música é praticamente um iPhone sem câmara e comunicação por voz. Chama-se iPod Touch e apresenta o mesmo ecrã sensível ao toque e design semelhante ao do iPhone.

Ecrã sensível ao toque

O novo iPod apresenta um ecrã sensível ao toque semelhante ao do telemóvel iPhone que substitui a clássica Click-Wheel. A dimensão do ecrã é semelhante, mas mais fina (8 mm). Resolução 480x320 píxeis.
Como no iPhone, permite aceder às várias aplicações – iTunes, Safari, Calendário, Contactos, Relógio, Opções, etc –, pesquisar facilmente música, fotos e vídeos, fazer *zoom in* e *out* em imagens, rodar a informação para ficar em formato horizontal ou escrever num teclado virtual.

Dimensões

110 mm (altura) x 61,8 mm (largura) x 8 mm (espessura). 120 gramas de peso.

Ligação à Internet

É a primeira geração iPod a integrar tecnologia de comunicação sem fios (Wi-Fi 802.11b/g), que permite navegar na Internet graças ao browser da Apple, Safari, assim como aceder à loja online iTunes e descarregar músicas a partir de *hotspots*. Visualizar vídeos no YouTube em *streaming* (e gravar os Favoritos) ou pesquisar no Google (via teclado virtual) será possível. A loja iTunes sem fios vai estar disponível em Portugal, segundo a Apple.

Autonomia

De acordo com a Apple, o iTouch terá uma autonomia de 22 horas para leitura áudio e de cinco horas para reprodução de vídeo. Bateria não recarregável e não amovível.

Preço

O iTouch chega em dois formatos de capacidade em memória Flash. O modelo com oito gigabytes de capacidade vai custar 299 euros enquanto o modelo de 16 gigabytes custará 399 euros.

AMBX IMERSÃO TOTAL

Imaginem que enquanto jogam sentem a suave brisa antes da batalha. O quarto fica avermelhado à medida que o Sol se põe. A secretária treme com uma carga de cavalaria e os vizinhos acordam com o barulho ensurdecedor do combate. Uma experiência sensorial quase completa, é o que o Philips amBX promete aos jogadores de PC. O conjunto de periféricos inclui um par de ventoinhas, aparelhos vibratórios para os pulsos e um sistema de som com duas colunas que também têm luz ambiente e um subwoofer (2.1). Através de um software próprio, o amBX sincroniza, em tempo real, todos os seus periféricos com a informação contida num jogo, filme ou até com o ambiente de trabalho, tornando a experiência mais envolvente.

Este aparato já estava prometido há muito tempo mas só agora começou a ser comercializado.

amBX
400 euros
www.ambx.com

DANÇA ROBÔ, DANÇA

Rolly é um robô perfeitamente inútil, mas divertido. Ele reproduz música e depois põe-se a dançar: rodopia, pisca luzes, imita rappers e bate as asas (tampas, para ser mais preciso), sempre ao ritmo da música. Se o dono não gostar da coreografia improvisada, pode construir o seu próprio conjunto de passos ou importar os movimentos de outros Rollys, via Internet.

Para além de dançar as músicas alojadas no gigabyte de memória interna, o pequeno robô é capaz de dançar conjuntamente com outros Rollys, via Bluetooth.

Rolly SEP-10BT
250 euros
www.sony.jp/products/Consumer/rolly/index2.html

ELECTRÓNICA DE REFRESCO

Qual é o melhor gadget para um grupo de amigos que joga partidas de bowling na Wii? O Cooltone Mini Fridge é um bom candidato, uma vez que assegura que o grupo bebe umas cervejas frescas, ouve música e pára de jogar a horas. Trata-se de um frigorífico com opção de arrefecimento rápido, que também é despertador, leitor de CDs e sintonizador de rádio. É compatível com iPods e tem um controlador remoto: que mais se podia pedir?

Cooltone Mini Fridge
190 euros
www.cooltone.biz

PSP SLIM & LITE
UMA PLAYSTATION MAIS PORTÁTIL

Foi redesenhada e ficou bastante mais leve e fina: está justificada a mudança de nome para PSP Slim & Lite. Mas o novo modelo, que já se encontra à venda, apresenta diversas outras mudanças. A consola já tem uma saída de vídeo para que possa ser jogada ligada a uma televisão normal; os tempos de carregamento são menores, graças à duplicação da memória interna da consola; para além disso os botões são um pouco mais sensíveis ao toque, o ecrã está ligeiramente mais brilhante e a porta de infravermelhos foi removida.

A autonomia da consola mantém-se relativamente inalterada – a Sony reduziu a capacidade da bateria, mas também miniaturizou o processador o que reduz o consumo energético. E tal como acontece no iPod, a bateria recarrega enquanto a consola está ligada por USB. Em Portugal a consola está disponível em preto e prateado, estando ainda anunciados modelos em branco, amarelo e uma mistura de vermelho com preto – os últimos dois em homenagem aos Simpsons e a Spider-Man.

PSP Slim & Lite
170 euros
http://pt.playstation.com/psp

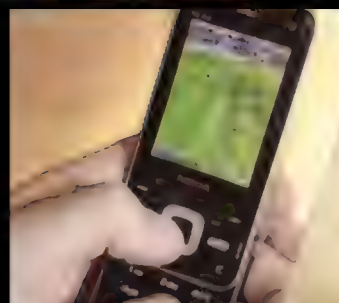
É PARA O MENINO E PARA A MENINA

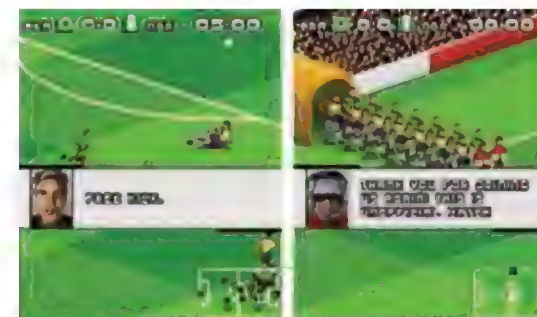
É prático jogar num controlador sem fios, mas no final do dia um casal nunca sabe de quem é o comando mais estragado. A Microsoft resolve esse problema com um controlador cor-de-rosa e um controlador azul. Mas, vá-se lá saber porquê, os japoneses têm direito a um controlador azul-bebé, ao passo que os americanos recebem um controlador num tom muito mais forte e berrante. Resta esperar que os europeus tenham opção de escolha quando o produto chegar ao mercado, ainda este Natal.

Xbox 360 Wireless Controller Blue & Pink
32 euros
www.xbox.com/en US/hardware

TECNOLOGIA

REGRESSO DO N-GAGE

O N-Gage, a tentativa da Nokia em combinar o mundo das consolas e telemóveis, vai regressar. No entanto, tal como já tinha sido anunciado há alguns meses, este regresso não será feito sob a forma de um novo telemóvel/consola, mas sim sob a forma de um novo serviço. Lançado a nível mundial em Novembro, vai ser compatível com os seguintes telemóveis da Nokia: N73, N81, N81 8GB, N93, N93i, N95 e N95 8GB. Quem já possuir um destes modelos poderá efectuar o download do novo serviço através do PC ou directamente pelo telemóvel.
Os utilizadores poderão pesquisar o catálogo de jogos compatível com o seu telemóvel, adquirindo-os directamente a partir do catálogo. Os jogos deverão custar entre 6 e 10 euros, sendo este valor debitado na conta do utilizador (ou deduzido no caso de tarifários pré-pagos). Alternativamente, o utilizador pode pagar o jogo recorrendo a um cartão de crédito. Entre os títulos disponíveis estão já confirmados alguns dos principais criadores de jogos para telemóvel (como a EA e a I-play).
Pedro Amaro

THE BOURNE ULTIMATUM

Os fãs do livro de Robert Ludlum (ou do filme) deverão ficar contentes com o lançamento de The Bourne Ultimatum para telemóvel. Tal como esperado, estamos perante um jogo de acção. Durante os 16 níveis que compõem este jogo, o utilizador poderá utilizar quatro armas, recorrer a combate corpo-a-corpo, recolher objectos do chão e usá-los defensivamente e desarmar os inimigos. Se a jogabilidade acompanhar o óptimo nível dos gráficos, poderemos estar perante uma boa aquisição. ***P.A.***

2007 WORLD SOCCER

Com o recomeço da maioria dos campeonatos de futebol e o arranque das competições europeias, esta é uma óptima altura para lançar jogos de futebol (ou, pelo menos, assim entendeu a MobilityZone). Colocando 64 nações ao dispor do jogador, 2007 World Soccer disputa-se numa perspectiva isométrica, com a possibilidade de disputar um campeonato mundial, um torneio, uma liga ou uma partida rápida. A falta de licenciamento impede que apresente os nomes oficiais, mas um modo de criação de equipa personalizada, rankings online e três níveis de dificuldade tentam compensar esse facto. ***P.A.***

ADVANCED KARPOV 3D CHESS

A Hudson Entertainment lançou uma nova versão do jogo de xadrez Karpov. Nesta nova versão, os jogadores terão ao seu dispor tabuleiros renderizados em 3D, a possibilidade de defrontar outros jogadores humanos (embora apenas localmente) e vários níveis de inteligência artificial. É ainda possível seleccionar dois oponentes controlados pelo computador e observá-los a jogar (um modo de "demonstração", para quem preferir observar as tácticas que a CPU usa). ***P.A.***

I-PLAY APOSTA EM JOGOS DE CORRIDAS

A I-play lançou três jogos de corridas para telemóvel. O principal destaque vai para **WRC FIA World Rally Championship**. Tal como o nome indica, trata-se de um jogo de rally que possui a licença oficial da WRC. Utilizando um motor 3D, permite ao jogador disputar corridas em 16 países, em quatro diferentes tipos de terreno. Aos já habituais modos de rally e corrida rápida, acrescenta ainda a possibilidade de personalizar o carro (incluindo extras obtidos através de um download), possuindo também carros deformáveis.
Os fãs de motos também têm direito a um lançamento: **FMX III Hardcore**. Quem já conhece os títulos anteriores, já sabe o que esperar: um jogo de freestyle, tipicamente arcada. Esta nova versão possui três pistas (Skate Park, Las Vegas e Rock Concert) e cerca de 30 desafios diferentes. Possui um motor de jogo 3D e física com tecnologia "boneca de trapos" (o que é divertido para quem quer ver as suas quedas nas repetições). ***P.A.***

First Person Pinball

Onde é que a gente que inventa estas coisas mete a cabeça? Bom, para começar, enfiam-na no interior desta enorme e assustadora máquina de pinball. A Furminator aplica conceitos mais habitualmente associados a jogos de acção na primeira pessoa e à Realidade Virtual. O corajoso adepto de pinball terá de enfiar a cabeça numa cápsula com tecnologia force feedback e efeitos audiovisuais que o imergem na experiência de jogo – o nariz fica a centímetros da bola. Por outras palavras, a cabeça será chocalhada de um lado para o outro enquanto é bombardeada com som e luz, numa *trip* à "Clockwork Orange". Felizmente o produto é apenas para exposição e não há, para já, planos para o comercializar.

Preço: Não disponível
Onde: www.fursr.com

T-shirt Sonic

Uma t-shirt que promove o amor a uma das personagens mais populares da história dos videojogos, ou a afirmação de que Sonic, o ouriço azul, já merecia a reforma? Decida o comprador desta t-shirt, disponível na loja online Segadirect a partir de 18 de Outubro por 1.575 ienes (10 euros). Para fazer a compra, convém ler japonês.

Preço: 10 euros
Onde: http://segadirect.jp

Action figures da Jessica Chobot

Lamber uma PSP ou lamber um gelado não será a mesma coisa. Pelo menos o resultado não será o mesmo. Uma prova disso é que Jessica Chobot lambeu uma consola portátil da Sony e a popularidade veio atrás, graças a um convite para colaborar com artigos e vídeos para o portal IGN. A febre à volta de Chobot chegou a um ponto que a Southern Island e a Symbiote Studios decidiram começar a produzir action figures desta Vénus que mais depressa saltaria de uma DS que de uma concha. Cada estatueta, com traço Manga, terá um número limitado de 500 peças, incluídas na linha de Outono e Inverno de 2007 da Southern Island e distribuídas por todo o mundo a partir do final de 2007.

Preço: Não disponível
Onde: http://shop.southernisland.com/

Caixas Commodore

A Commodore voltou e com vontade de fazer barulho. Os PCs são rápidos e feitos a pensar em jogos. O preço acompanha a exigência (1.500 euros o mais barato). Mas o mais interessante, a nível de imagem, é o conceito C-kin. A empresa britânica criou um processo de impressão duradoura que garante a personalização dos painéis da caixa do computador. Basta escolher no catálogo e o PC virá ao gosto do cliente. O mais importante: querem mudar de imagem? Basta encomendar novos painéis.

Preço: Não disponível
Onde: www.commodoregaming.com/pcshop/C-Kin/CKin+library.aspx

Café e jogos

Uma mesa de café *gaming chic* que permite servir café aos familiares e amigos mais endinheirados sem passar vergonha e, ao mesmo tempo, jogar a clássicos das arcades dos anos 80, ou até navegar na Internet? Parece demasiado bom para ser verdade, mas é disso mesmo que se trata a Arcade Coffee Table, da Surface Tension. Reparem nas linhas elegantes desta peça de mobiliário. Na réplica distinta dos comandos de uma *coin-op* de antanho. No sistema operativo Windows XP Pro carregado de jogos, browser Firefox, Messenger e tecnologia streaming sem fios que permite ouvir música ambiente, via iTunes. E reparem ainda, no preço: 3.295 libras. São 4.780 euros. Carote, para um café.

Preço: 4.780 euros
Onde: www.surface-tension.net

MANIC MINER

Verdadeiro ícone de uma geração de jogadores, hoje trintões e quarentões, Manic Miner foi um dos primeiros jogos para o Spectrum, assim como um dos melhores e mais influentes.

ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore Plus/4 e MSX
Autor: Matthew Smith
Distribuidora: Bug-Byte

Miner Willie

Assim se chamava o mineiro controlado pelo jogador. Missão: explorar uma rede de 20 cavernas de uma civilização extinta, repleta de valioso minério. A quantidade de oxigénio era limitada (como se pode ver na barra no fundo do ecrã) e podia significar a morte do aventureiro – um truque engenhoso para criar tensão no jogador. Já para não falar na quantidade de armadilhas, abismos e criaturas bizarras que faziam tudo para o levar à morte certa.

Gráficos e música

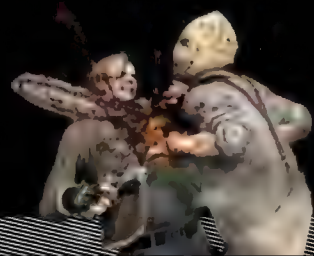
Manic Miner ajudou a demonstrar até onde poderiam ir as capacidades do Spectrum nas mãos de um programador competente. Os gráficos coloridos eram qualquer coisa de espectacular na altura, mas a grande revelação era a música – Manic Miner foi o primeiro jogo Spectrum com música ambiente, algo até então julgado impossível. A música-tema do jogo era uma irresistível adaptação da partitura "Na Gruta do Rei da Montanha", da obra-prima Peer Gynt, escrita pelo compositor Edvard Grieg.

Central Cavern
AIR
High Score 000200 Score 000000

Níveis

Constituído por 20 níveis formados por ecrãs fixos com a acção a decorrer na horizontal (conforme popularizado pela Atari em jogos como Pitfall!), Manic Miner foi uma das obras que ajudou a definir o género "jogo de plataformas", ainda hoje um dos favoritos do público. Para além do tom surreal, continha várias referências à cultura pop. Um dos níveis apresenta-se como uma homenagem a Donkey Kong, o clássico da Nintendo; enquanto outro parodiava o mundo dos pequenos Ewoks, de "Star Wars: Return Of The Jedi".

Matthew Smith

Considerado um génio da programação, Matthew Smith é uma das figuras mais enigmáticas da história dos videojogos. Pediu um Spectrum emprestado à editora Bug-Byte. Em retorno teria de criar três jogos: Styx foi o primeiro, depois vieram Manic Miner e Jet Set Willy. Em 1988, Matthew Smith "desapareceu", dando origem a vários rumores e teorias. Uns diziam que teria morrido, outros afirmavam que nunca teria existido. Mais tarde soube-se que vivia numa comuna holandesa desde 1995, sendo expulso dois anos depois, alegadamente por problemas com álcool e drogas. Em 2000 deu uma entrevista para um documentário britânico (com o nome "Matthew Smith Interview Manic Miner ZX Spectrum" no YouTube). Mais informação em http://jswremakes.emuunlim.com/Authors/Smith/mystery.htm.

Resident Evil 4, um dos jogos onde a presença de Leatherface se faz sentir.

MASSACRE NO TEXAS: O INÍCIO

("THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE: THE BEGINNING")

DE **JONATHAN LIEBESMAN (EUA, 2006)**
FORMATO **DVD (R2)**
EDITORA **PRISVÍDEO (PORTUGAL)**

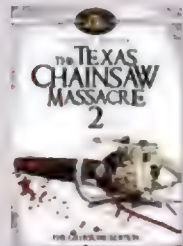
FILME: Depois de três sequelas e um remake, como continuar a franchise? Mostrando como tudo começou, ora. Parece simples e até eficaz: o novo episódio da família de psicopatas texanos propõe-se relatar a infância de Leatherface, tentando de alguma forma justificar a sua demanda assassina. E é por aqui que as coisas começam a estalar na fita dirigida por Jonathan Liebesman («Darkness Falls»). Não só porque o que sempre funcionou na saga foi exactamente essa falta de referências para o Mal absoluto, algo que trouxesse um pedaço de familiaridade onde o espectador se pudesse ancorar. E nem assumindo o erro de perspectiva – admitamos que vale a pena descobrir a origem das monstruosidades –, a coisa funciona. O assunto é despachado de forma pouco imaginativa logo aos primeiros 15 minutos (Leatherface é tal como é porque foi abandonado à nascença e foi forçado a trabalhar num matadouro), sob[illegible] todo o tempo para mais uma "ave[illegible] com um novo grupo de incautos a [illegible] encantos do assassino da motoss[illegible] pinga do humor perverso que se [illegible] na fita original, o tom aqui é pesado e arrogantemente violento. O que podia funcionar caso este fosse um outro filme qualquer. Mas não é. Acarreta consigo a iconografia de uma das mais inesquecíveis experiências limite da história do cinema, e esse é um fardo grande demais mesmo para o gigante Leatherface conseguir carregar sozinho.

EDIÇÃO: Formato 1.85:1 anamórfico, som Dolby Digital 5.1, legendas em Português. Nos extras destaca-se a peça documental "Até ao Osso" (45 minutos) e várias cenas alternativas, incluindo três finais à escolha.
Mário Valente

3/10

OS RESTOS DA FAMÍLIA

The Texas Chainsaw Massacre
(1974, Tobe Hooper) O mal em estado puro. Primitivo, hiper-realista e quase surreal. Depois de "Psycho" (baseado na mesma história real do psicopata Ed Gein), foi a entrada definitiva do horror na era moderna e é um dos mais influentes filmes de sempre. **(10/10)**

The Texas Chainsaw Massacre 2
(1986, Tobe Hooper) O reencontro entre Hooper e Leatherface faz-se pela paródia. Depois dos horrores claustrofóbicos do original, uma fita de acção cartoonesca. Dennis Hopper é inesquecível como um tresloucado Ranger do Texas à procura de vingança. **(8/10)**

Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre 3
(1990, Jeff Burr) Regresso ao esquema do original, com mais espalhafato e muitas piscadelas de olho. Viggo Mortensen faz a festa e há um novo petiz na família que não larga o martelo. **(6/10)**

Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation
(1995, Kim Henkel) Uma sequela que é quase remake, não fosse surgir travestido pela irrisão total. Levando as conotações sexuais ao limite, Leatherface surge aqui já em corpo de drag-queen. Se John Waters vivesse no Texas teria provavelmente feito qualquer coisa assim. **(7/10)**

The Texas Chainsaw Massacre
(2003, Marcus Nispel) Produção de Michael Bay, na senda do novo namoro entre o mainstream e o cinema de terror. O seu maior pecado é julgar que a cinefilia é coisa que não existe, obliterando o passado para começar tudo do zero. Não é atroz, mas venha lá alguém conseguir explicar-nos a utilidade disto. **(4/10)**

Sonatina

DE **KITANO TAKESHI (JAPÃO, 1993)**
FORMATO **DVD (R2)**
EDITORA **PRISVÍDEO**

FILME: Murakawa, um yakuza que controla um território lucrativo em Tóquio, é enviado pelo líder a Okinawa numa missão da qual não é suposto regressar.
A quarta longa-metragem de Kitano marcou o início do seu reconhecimento internacional, que seria solidificado com o Leão de Ouro de Veneza por "Hana-Bi". "Sonatina" é atípico enquanto filme de gangsters, como as outras obras de Kitano que se movem em território similar. O fio condutor da narrativa é clássico do género e definem-se vértices da arena de um filme de acção. Kitano, no entanto, está mais interessado nos estados emocionais das personagens; não em "humanizá-las", mas tão só em "normalizá-las", despi-las de glamour; como quando ocupam o tempo numa praia, com jogos ou brincadeiras infantis, à espera de serem chamados a intervir.
O estilo de Kitano está perfeitamente vincado em "Sonatine". A câmara enquadra com rigor os actores, quase sempre imóveis no plano, ou centra-os em travellings. A câmara domina o plano, confina a acção. A técnica é a mesma estejamos perante diálogos ou explosões de violência. É a montagem – que Kitano também assina – que define o ritmo da acção. A câmara nunca se entusiasma.
Destaque para a banda sonora de Hisaishi Jo – compositor de eleição de Miyazaki –, que colaborou com Kitano, de "A Scene at the Sea" (1991) até "Dolls" (2003).
EDIÇÃO: O DVD nacional (1.85:1 anamórfico, Dolby 2.0) inclui o trailer original, onde ficou por traduzir a única frase do narrador. Se a memória não me falha (corrijam-me se for esse o caso), é algo como «um homem violento passa o tempo». Não tendo condições técnicas para julgar tradução do japonês, não pude deixar de sentir estranheza ao ouvir «bakaro» («idiota» ou por aí) ser traduzido por «porra!» (até porque a expressão no rosto da actriz não é, definitivamente, de «porra!»). **Luís Canau**

8/10

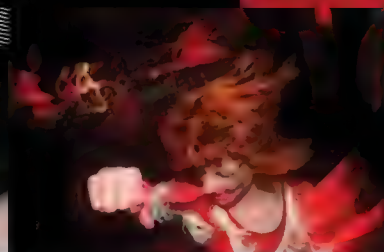
8/10

Polícia Violento

DE **KITANO TAKESHI (JAPÃO, 1989)**
FORMATO **DVD (R2)**
EDITORA **PRISVÍDEO**

FILME: Azuma é um polícia sempre preparado para utilizar os punhos ou outras formas de coação sobre suspeitos. Um caso de tráfico de droga, envolvendo membros da força policial, vai levá-lo a agir de forma cada vez mais violenta.
Kitano Takeshi iniciou a carreira como realizador com este "Polícia Violento", uma oportunidade que surgiu quando o realizador Fukasaku Kinji abandonou o projecto por não se reunirem as condições que desejava.
O filme está distante do estilo e da estética que caracterizam o trabalho posterior do realizador, mas apresenta o essencial da sua técnica, ao nível de direcção de actores (Terajima Susumu é um rosto desde já presente e que se encontrará em quase todos os filmes de Kitano), mas sobretudo no papel primordial que é dado à composição e ao controle do quadro.
A câmara mantém-se quase sempre fixa e muitos planos insistem em permanecer por tempo superior ao esperado. Kitano passaria a montar os próprios filmes com o seu terceiro, "Um Lugar à Beira-Mar", de 1991 – distribuído em DVD pela Midas. Ainda que se trate de uma primeira obra de um realizador que viria a fazer muito melhor – o citado "A Scene at the Sea", "Hana-Bi" ou "Dolls" – "Polícia Violento" vale mais do que pela mera curiosidade cronológica ou desejo de completar uma colecção. O tempo demonstraria que o realizador não preferia planos fixos pelo receio de perder o controlo da acção, fruto da inexperiência, como se disse. Passariam muitos anos até que Kitano, famoso comediante no Japão, fosse levado a sério.
EDIÇÃO: 1.85:1 anamórfico, som Dolby 2.0, trailer original como extra. A legendagem parece ignorar uma ou outra frase. O trailer apesar de legendar os diálogos não faz o mesmo quanto à breve voz off. **L.C.**

MÚSICA

PLAYLIST

Kap Bambino
"New Breath"

FORMATO: SINGLE / CONCERTO
EDITORA: ALT DELETE REC

"New Breath" (edição Alt Delete Rec) fez a banda sonora do nosso Verão. Trata-se do último single dos Kap Bambino, dupla de Bordéus que tem vindo a criar um verdadeiro buzz através das suas performances de festa infernal. Beats distorcidos e febris, linhas de baixo cáusticas, feitas berbequins numa candyshop de mil cores. Por cima, a voz gritada de Khima France. Sim, podemos sempre falar nas referências (o discopunk, o electro lo-fi dos Stereo Total ligado à corrente do apocalipse Atari Teenage Riot – mas sem todo aquele negrume pessimista), mas a sério que nunca se viu nada assim. A boa notícia é que eles vão estar por Lisboa. O concerto está marcado para o Lounge e vai ser no dia 19 de Outubro, às 23:30. Entrada gratuita, como sempre se faz por lá.

WWW.MYSPACE.COM/KAPBAMBINO
HTTP://BARLOUNGE.BLOGSPOT.COM/

Xbox Soundtracks
"Start"

FORMATO: CD
EDITORA: UNIVERSAL MUSIC

O Xbox Soundtracks é uma funcionalidade da Xbox 360 que permite personalizar as bandas sonoras de jogos com músicas ao gosto do utilizador. Inspirada nesse conceito, a Microsoft criou, em pareceria com a Universal Music, uma compilação com nomes tão famosos como Queens Of The Stone Age, Marilyn Manson, Muse, The Killers e Scissor Sisters. A música com que estes últimos participam na compilação, uma remistura de "She's My Man", foi originalmente criada para musicar o trailer de **Halo Wars**. Este acto acabaria por marcar o arranque do concurso Xbox Soundtracks, que colocou pessoas de todo o mundo a musicar trailers de jogos X360.

WWW.XBOX.COM/MUSIC

Garry Schyman
"BioShock Orchestra Score Soundtrack"

FORMATO: MP3 **EDITORA:** TAKE 2

Já está disponível para download no site oficial de BioShock toda a banda sonora orquestral deste jogo. Temas como "Welcome To Rapture" ou "This Is Where They Sleep" transportam impiedosamente o ouvinte para o universo tenso, bizarro e tenebroso deste jogo de acção. A edição especial e limitada de BioShock vem acompanhada por um EP intitulado "Rapture EP", onde podemos escutar três remisturas de temas do jogo criadas por Moby e Oscar The Punk.

WWW.DOWNLOADS.2KGAMES.COM/BIOSHOCK/BIOSHOCK_SCORE.ZIP

Banda Sonora no DVD

LIFESTYLE

MÓNICA CARVALHO

Dificilmente este texto será alguma vez lido. Nunca um olhar será desviado para estes caracteres sem graça e provavelmente será o que mais trabalho deu a fazer nesta edição (vamos lá imaginar porquê!).
Seja como for, para as leitoras que ficaram com curiosidade sobre quem está na fotografia, ficam feitas as apresentações: trata-se da Mónica Carvalho e a cena é do anúncio TV da rede MyGames, da qual esta vossa revista faz parte. Trata-se de uma campanha divertida que traduz bem a assinatura da MyGames, "Find the fun". Está disponível em ***www.mygames.pt*** e ***www.youtube.com.*** Para quem conseguiu ler o texto até aqui e ainda não foi a correr para o computador era só importante explicar que... Bom, ok, já ninguém está a ler.

PRÓXIMO MÊS

A MÚSICA E OS VIDEOJOGOS

Anteriormente negligenciada, a música começa finalmente a ser escutada como um dos componentes cruciais dos videojogos, criando um género próprio e atraindo cada vez mais artistas famosos. Um artigo exclusivo com entrevistas a quem sabe do que fala.

HALO 3

A sequela da obra que mais rapidamente vendeu na história do entretenimento é a grande esperança da Xbox 360. Teste exaustivo ao jogo que fecha com chave de ouro (?) a trilogia de Master Chief.

BIG IN JAPAN

O país do Sol Nascente anda à procura de novos rumos para o futuro dos videojogos. Velhos heróis aliam-se a jovens guerreiros numa série de aventuras que pretendem recolocar o Japão sob a luz dos holofotes. A Hype! promete deixar os leitores de olhos em bico.

JOGOS RETRO

COMMODORE AMIGA

O salto tecnológico que o Amiga representou, em termos de gráficos e de som, provavelmente não se repetirá. A Hype! apresenta um especial com os grandes jogos e as melhores histórias em torno desta máquina memorável.

3 euros Sem DVD

5 euros Com DVD e um jogo completo

Conteúdos sujeitos a alteração

JOGOS SEM PARAR

Metroid Prime 3, Clive Barker's Jericho, World In Conflict, SingStar (PS3), Burnout Paradise, SKATE, CSI: Hard Evidence, Sega Rally, MySims, The Witcher, Folklore, Guild Wars: Eye Of The North, Empire Earth 3, Big Brain Academy, Eternal Sonata e a lista não pára de crescer.

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta.
O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar!
As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

LOADING...

O CRYSIS ESTÁ INCRÍVEL! MAS TIVE QUE COMPRAR UM SISTEMA NOVO SUPER POTENTE...

ESSE TEU COMPUTADOR É MUITO BOM MESMO!

OLHA PARA ESTES EFEITOS DE FÍSICA... DÁ PARA DESTRUIR PRATICAMENTE TUDO.

REBENTA COM AQUELA ÁRVORE DA ESQUERDA.

ONDE?

NÃO APONTES ISSO PARA AQUI...

BANG BANG BANG

ACHO QUE COMPREI UM SISTEMA POTENTE DEMAIS...

© Nuno Sarabando & João Brandão

O deserto a sul do Tejo

in www.games.pt. É natural que existem 0 lojas... em Berja?!

NOSSAS LOJAS

Jogas PC ou PlayStation?

O portal promete uma oferta similar aos jogos disponibilizados pelas consolas "Playstation", de que são exemplo "Call of Duty", "Command & Conquer: Tiberium Wars", "Counter-Strike" e "Warcraft". O modelo de negócio inclui pagamento por jogo e uma subscrição mensal.

in Jornal de Notícias de 26 de Julho, notícia "Mygames arranca no canal SIC Radical". Em... Tiberium Wars e Counter-Strike nunca foram lançados para PlayStation, a série Warcraft só teve um título numa consola Sony e também não é a PlayStation que associamos imediatamente a Call Of Duty.

XBOX HALO Kitty

Master Kitty

Orienta aí uns trocos

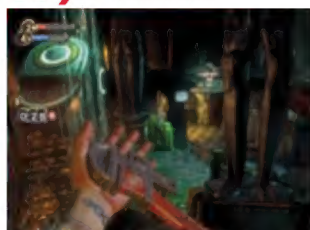
Este PC estava instalado na Gaming Convention de Leipzig. No seu monitor podia ler-se o pedido "dispense uns trocos ao pobre computador". Ao lado está a caixa de esmolas onde se podem ver vários euros em moedas.

Já só faltam 40.652 dias

40642 Days and 3 hours remaining
Copying 3 items (458 MB)
from Videos (\\JORGE-...\Videos) to Review (C:\Hype\...\Review)
About 40642 Days and 3 hours remaining
More information
Cancel

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...
... vamos para o duche e enquanto a água está a aquecer, pensamos "Loading"...

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

System Shock (1994, PC)

BioShock (2007, PC/X360)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Heavenly Sword (pág. 70)
Pergunta 1: PC
Pergunta 2: Kung Fu Chaos

Super Paper Mario (pág. 76)
Pergunta 1: 1993
Pergunta 2: Reino Cogumelo

THE NEW SOUND

Steampunk

Recentemente tenho andado a pensar na Valve Software. Ando a pensar que eles podem acabar por ser o estúdio mais importante de todos os tempos. Ando a pensar nisso apesar de nem sequer ser grande fã dos seus jogos. Estou a pensar que talvez isso seja uma surpresa.
Não quero subestimar o trabalho deles, claro. A Valve chamou a atenção pública com o seu clássico instantâneo de 1998, definidor de todo um género, **Half-Life**. Que, como a expressão "definidor de todo um género" sugere, redefiniu o seu género. Como em qualquer outra grande mudança de paradigma, foram necessários alguns anos até que outros estúdios se dessem conta do quão genuinamente pioneiro foi aquele jogo, e compreendessem que já não podiam continuar a fazer jogos como antes. Não, a sério. Os métodos de storytelling dos First Person Shooters, embebendo a narrativa no jogo, e todos os outros truques favoritos da Valve, infiltraram-se em tudo ao seu redor. Embora eu admita a sua grandeza, e tenha dado pontuações elevadas a basicamente todas as produções que eles fizeram quando as critiquei, os jogos deles não são da minha preferência pessoal.
Por mais formidáveis que sejam as suas proezas formais, não são elas que me andam a fazer pensar que eles são os Big Ones. Os estúdios mudam géneros. Mas eu suspeito que a Valve possa ter mudado tudo. Isto porque a Valve é fenomenalmente rica e pode simplesmente borrifar-se. Isto, por exemplo, é uma coisa fantástica.
A verdade é que eles sempre foram fenomenalmente ricos. A Valve foi formada por empregados de longo termo da Microsoft. Ao criarem o Half-Life original, o jogo chegou a estar pronto para lançamento em 1997. Mas havia um pequeno problema. Não era assim tão bom. E onde a maioria dos estúdios teriam sido forçados a lançar o jogo sob pena de ficarem sem liquidez para o projecto, a Valve estava em condições de encolher os ombros e voltar ao estirador. Desmantelaram o proto-Half-Life, reduziram-no a um único nível e usaram isso para germinar todo um novo jogo num ano. Voilá! O novo Melhor Jogo de Sempre.
Mas isto é apenas o início daquilo que faz com que a Valve seja interessante. Depois de assegurarem os direitos de distribuição digital dos seus jogos junto da editora Vivendi, eles gastaram um montão dos dólares ganhos com Half-Life a criar um sistema de distribuição online de videojogos. Ora, na altura as pessoas estavam a pensar em distribuição digital. A palavra-chave é "pensar". A Valve, ao fazê-lo, colocou-se na posição sem paralelo de se tornar um estúdio com poder a sério. Claramente isso enfureceu a editora Vivendi. Os estúdios é que são lixados pelas suas editoras! Se analisarem a história da indústria, verão que é assim que funciona. A Valve recusou aceitar ser posta no seu devido lugar. No dia em que **Half-Life 2** saiu eu estava num pub com relações públicas da Vivendi. «Amanhã vou comprar o Half-Life 2», disse eu casualmente, introduzindo uma pausa significativa antes de acrescentar «no Steam». Eles literalmente sibilaram.
Depois de algumas dores de parto, o sistema de distribuição Steam resultou. Ser necessário usá-lo para jogar um dos títulos mais esperados de sempre, Half-Life 2, claramente foi uma ajuda – mas isso apenas alavancou um sistema que lhes permitiu contornar os retalhistas e vender os produtos directamente aos jogadores. E, claro, ficar com todo o dinheiro. À medida que cada vez mais pessoas se registavam no Steam, outros estúdios e editoras juntaram-se a este sistema de venda directa. Embora seja natural que a Valve fique com uma percentagem, possuir uma vasta audiência de jogadores cativos (13 milhões ou coisa parecida) continua a ser atractivo comparado com o retalho tradicional. O Steam está a tornar-se impossível de ignorar, e cada compra aumenta o poder da Valve. Sempre foram fenomenalmente ricos. Mas agora estão a ficar fenomenalmente ricos, com letras em itálico e tudo.
Ora, a experiência ensinou que "fenomenalmente ricos" não é coisa boa. A diferença é que é a Valve quem é fenomenalmente rica. Eles não estão a enriquecer mais ninguém. Não são uma empresa de capitais públicos, obrigada por lei a criar o máximo de lucro possível ou a enfrentar as consequências. A Valve é propriedade dos seus fundadores e eles podem fazer o que bem lhes apetecer. Algumas vezes isso significa tomar decisões incrivelmente brilhantes como criar o Steam. Mas muitas outras vezes, eles tomam outras que são apenas... bom... interessantes.
Por exemplo, a The Orange Box é o mais recente lançamento da Valve. Inclui o último episódio de Half-Life 2 como cabeça de cartaz que serve de isco, claro. Mas quando o único jogo episódico realmente peso pesado no planeta é a oferta menos notável de um pacote, algo se passa. As outras duas propostas são **Team Fortress 2** e **Portal**. O facto de ser aguardado há tanto tempo fez com que as pessoas se esquecessem que Team Fortress 2 é o produto de uma equipa que produzia mods e que passou a maior parte de uma década a trabalhar na Valve – pura capacidade na busca de talentos, tendo em conta o apoio dado. Portal é o novo trabalho das pessoas que estiveram por trás de **Narbuncular Drop**, uma equipa de estudantes contratada pela Valve quando se apaixonaram por aquele jogo indie deformador de dimensões. Depois de o criarem, percebem que daquele conceito só conseguem tirar um par de horas brilhantes. Os criadores de jogos mainstream tradicionais desdenhariam tamanha prestidigitação, por mais apelativa que fosse. A Valve encontra uma forma diferente de a vender, reinventando pelo caminho o art-game mainstream. E também vai para além da Valve. Quando as grandes editoras estão no Steam, também apoiam trabalho indie interessante e tornam-no comercialmente viável. Por exemplo, **Darwinia**, a apoteose indie retro-chic da Introversion, vendeu mais no seu primeiro dia no Steam do que tinha vendido em todos os meses anteriores. A Valve é capaz de agir desta forma casualmente brilhante... e bom, não há motivo para não o fazer. Eles são fenomenalmente ricos. Por isso estão a decidir fazer coisas fenomenalmente inovadoras. O poder corrompe, dizem. Ainda não o fez. Que continuem assim por muito tempo.

Por mais formidáveis que sejam as suas proezas formais, não são elas que me andam a fazer pensar que eles são os Big Ones. Os estúdios mudam géneros. Mas eu suspeito que a Valve possa ter mudado tudo. Isto porque a Valve é fenomenalmente rica e pode simplesmente borrifar-se.

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

CRÓNICA DE LONDRES

A realeza dos videojogos tem de cair

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Aconteceu-me algo espantoso o mês passado. E não, não teve nada a ver com **BioShock** (embora por acaso tenha adorado aquilo que já joguei até agora).

O meu pai veio visitar-me há uns dois fins-de-semana. Isto em si não tem nada de espantoso – é algo que ocorre com regularidade – mas está relacionado com aquilo que tenho para vos contar. E isso é o facto de que, numa das noites cá passadas, todos jogámos **Buzz! The Mega Quiz** em conjunto.

Ok, compreendo que estejam a ler estas linhas e a imaginar o que tem isso de espantoso. Mas vocês não conhecem o meu pai. Aqui está um homem que nunca tocou num videojogo desde que o conheço – e tendo em conta que os tenho jogado desde os anos 70, não é que lhe tenham faltado oportunidades. Para ser claro, não é que ele tenha activamente evitado os videojogos, mas simplesmente não percebe qual o interesse deste passatempo.

O meu pai gosta de música clássica, literatura, ciência e formigas sul-americanas (inventei esta última parte para confirmar que estou a captar a vossa atenção). Acrescentem o facto de que ele nasceu muito antes dos videojogos terem sido inventados – o passatempo preferido da criançada do seu tempo teria sido matraquilhos na melhor das hipóteses, embora uma roda de ferro ferrugento e um pau provavelmente fossem a diversão mais comum – e podem começar a compreender como o facto de ele ter um controlador na mão e estar a divertir-se com um videojogo é quase como um milagre.

Nem sequer interessa que ele tenha os reflexos de um caracol bêbado. O que interessa é que ele se divertiu com um videojogo.

Excepto que isso não aconteceu, claro. Jogar um videojogo, quero dizer. Não aos olhos da comunidade dos videojogos. Mesmo que Buzz! se tenha tornado um evento semanal, com o meu pai a convidar os amigos a virem cá a casa todos os sábados à noite para comer pizza e jogar PlayStation, isso não seria reconhecido como uma actividade na mesma categoria que jogar, por exemplo, BioShock.

Se aplicarem os princípios da taxonomia aos videojogos em que, por exemplo, os jogadores hardcore de **Halo 2** na Xbox Live estão no topo da cadeia alimentar, então o meu pai e os seus compinchas não seriam sequer reconhecidos como espécie. Seriam menos que plâncton num mar sobrepovoado por tubarões excessivamente agressivos.

E se pensam que este tipo de atitude snob é frequente junto dos jogadores, um dia

E, francamente, essa é uma atitude que acho incrível (no estrito sentido da palavra). Porque Buzz!, **SingStar**, **Guitar Hero** e **EyeToy** estão pura e simplesmente a fazer evoluir o nosso *medium* (alguns mais do que outros, é certo), levando-o a uma nova audiência, muito mais abrangente do que Halo, **Final Fantasy**, **Forza Motorsport** e **Mario** poderiam esperar apelar. Isso não quer dizer que tenham como objectivo substituir essas experiências e que o futuro dos videojogos evolua para um cenário em que cantaremos por concursos digitais fora, enquanto seguramos numa guitarra de plástico ao pescoço e a agitar os braços no ar como um lunático – longe disso.

É óbvio que haverá sempre espaço para os pais fundadores dos videojogos – as corridas, tiros, pancadaria – mas como comunidade devemos ter a maturidade de reconhecer que o

> Se aplicarem os princípios da taxonomia aos videojogos em que, por exemplo, os jogadores hardcore de Halo 2 na Xbox Live estão no topo da cadeia alimentar, então o meu pai e os seus compinchas não seriam sequer reconhecidos como espécie.

destes deveriam ouvir os autores de videojogos. Na Develop Conference deste ano, David Amor, o director criativo da Relentless Software (autora dos títulos Buzz!), falou do impressionante sucesso da franchise, que no Reino Unido quase nunca saiu do Top 40 (todas as plataformas incluídas) desde que foi lançado, em 2005. Foi deprimente – embora não surpreendente – ouvi-lo confessar que muitos dos outros criadores na indústria consideram que as obras da Relentless não são jogos "a sério".

progresso é tanto inevitável como imparável. E devíamos abraçar os videojogos como um todo, seja qual for a forma que assuma.

Porque se não o fizermos garanto-vos que, daqui a uns anos, enquanto vocês se vangloriam de que são capazes de terminar a **Metal Slug Anthology** sem recorrer a um único "Continue" junto do vosso cada vez mais diminuto círculo de amigos, os vossos filhos estarão uns nos quartos dos outros a divertirem-se à brava. E estarão a fazê-lo com "videojogos", vocês queiram ou não.